チカラの1号
阿部広樹
ワザの2号
箭本進一
超クソゲー
太田出版
QJ
ブックス
03
超クソゲー
チカラの1号
阿部広樹
ワザの2号
箭本進一
太田出版

ハード別

クソゲー完全カタログ

『センチメンタルグラフティ』

『ときめきメモリアル』

『超兄貴 究極無敵銀河最強男』

『デスクリムゾン』

『たけしの挑戦状』

同時収録
開発者インタビュー&ルポ

かつて一度も正当に評価されることのなかったゲームの名作・怪作・奇作を語り尽くす掟破りの一冊、ここに登場!!

ハード別 クソゲー完全カタログ

太田出版

超クソゲー

阿部広樹

箭本進一

太田出版

はじめに

クソゲーというのは、クソつまらねぇゲームのことである。

俺たちクソゲーハンターは、ゲームの楽しさを見つめ直し、クソゲーを買ったときには「ゲームけなし代」を値段中に含めて考えるという特殊能力を身に付けています。これさえあればクソゲーなんか怖くありません。いや、むしろ積極的にクソゲーを買おうとさえ思うようになります。

例えば、『エネミー・ゼロ』を五〇〇〇円で買ったとしましょう。

俺たちクソゲーハンターは、ゲーム本編の価値を一〇〇〇円、パッケージの豪華さに二〇〇〇円、けなし代二〇〇〇円と本能的に考えています。

『里見の謎』で説明すると、「中古の値段でも四〇〇〇円。ぼったくりのように見えるけど、実はけなし代が三九八〇円ぐらいに値する」ということになります。

それはそれで、とっても価値のあることだと思いませんか？

本書はそうしたコンセプトのもと、星の数ほどもあるゲームの中から「著者に悪夢のようなインパクトを与えたゲーム」「開発状況が余りにも劇的なゲーム」「不当に低く評価されているゲーム」をセレクトして紹介しています。

ランクが五つ星に近いゲームほど「強烈なインパクト」を楽しめ、逆に星の少ないものは「忘れられた名作」であると考えていただければ。

どちらにしても、俺たちクソゲーハンターが責任を持ってオススメできるゲームであることは保証します。良くも悪くも、確実に貴方が元を取れるほどに。

本書が新しいゲームの楽しみ方を提案するものになれれば、本当に嬉しい。

クソゲーは本当につまらない。でも、クソゲーの悪口を言ってるときは最高に楽しい。

クソゲーハンター　阿部広樹（チカラの1号）
箭本進一（ワザの2号）

まえがき 002

第1章 ファミコン&スーパーファミコン

「たけしの挑戦状」十二年目の懺悔 008
もと子ちゃんのワンダーキッチン 032
ロストワード・オブ・ジェニー 036
オリビアのミステリー 038
花の慶次 雲のかなたに 040
クラッシュ・ダミー 044
シンジケート 046
スマッシュTV 050
船木誠勝 HYBRID WRESTLER 闘技伝承 054
ラブクエスト 058
新機動戦記ガンダムW 061
アンダーカバーコップス 064
美食戦隊 薔薇野郎 068
ザ・ブルークリスタルロッド 072
ドラゴンボールZ 超武闘伝2 076
松村邦洋伝 最強の伝説をぬりかえろ! 080

第2章 メガドライブ&PCエンジン

ドキュメント「ときメモ会議室」 086
姐 098
エターナルチャンピオン 102
ストライダー・リターンズ 106
ソード オブ ソダン 110
爆伝 アンバランスゾーン 114
ファットマン 116
クルードバスター 120
マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー 124
あっぱれ! ゲートボール 128
ピットファイター 131

第3章 セガサターン

「デスクリムゾン」取材顛末記 136
大冒険 セントエルモスの奇跡 148
プラネット・ジョーカー 152
エアーズアドベンチャー 156

デジタルアンジュ～電脳天使SS～ 160
ハートビート スクランブル 164
北斗の拳 168
スリー・ダーティ・ドワーブス 172
Hop Step あいどる☆ 176
mr. BONES 180
RONDE～輪舞曲～ 184
カオスコントロール 188
VIRUS 191
X-MEN チルドレン・オブ・ジ・アトム 194
エネミー・ゼロ 197

緊急特集 本当に発売された「せつなさ炸裂」 200

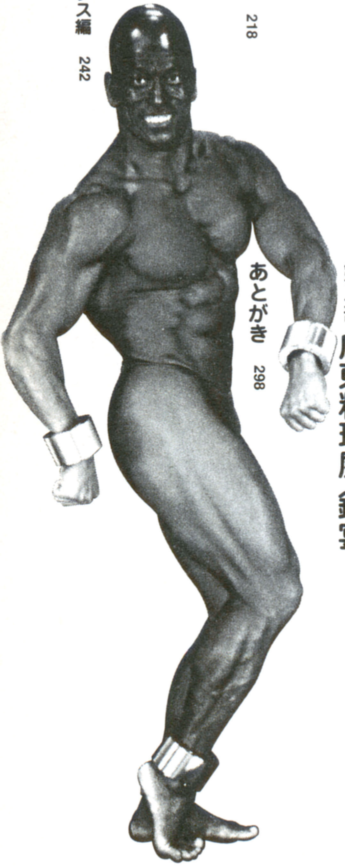
第4章 プレイステーション

あのコが「超兄貴」に出てるワケ 218
里見の謎 228
m～君を伝えて～ 232
太陽のしっぽ 236
FIST 239
ロッククライミング 未踏峰への挑戦 アルプス編 242
ビヨンド ザ ビヨンド 244
忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 248
アークザラッド 251
火竜娘 254
ガンダム・ザ・バトルマスター 257
クエスト・フォー・フェイム 260

第5章 クソゲーハンター、秋葉原へ行く！

第一部 秋葉原電気街 266
第二部 ルノアール秋葉原店 276
第三部 広東料理屋・錦宴 296

あとがき 298



Chapter 01

FAMILY COMPUTER & SUPER FAMICOM

第1章 ファミコン スーパーファミコン

「たけしの挑戦状」十二年目の懺悔

『たけしの挑戦状』

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
タイトー
発売日
86.12.10.
定価
5300円

虎の巻

ここに一冊の本があります。
タイトルは『たけしの挑戦状　虎の巻』。
本書の読者であれば説明するまでもない、でも少しだけ説明すると、『ファミ通』クソゲー特集でブッちぎりの一位を獲得、「コントローラーに付いているマイク（若い読者のためにご説明すると、昔のファミコンの2コンには意味不明のマイクが付いていたんですよ）で一曲歌う」「敵を二万回殴ると無条件でゲームクリア」というめまいのするようなイベントが盛りだくさんの伝説的クソゲーです。
このゲームを語る際「攻略本を読んでも解けない」と言われたものでしたが、これがその攻略本なのです。
カバーには力強く、こんなコピーが踊っているではありませんか。
「ファミコンゲームのスーパースター、『たけしの挑戦状』完全攻略本、本日解禁、大廉売!!」
……。悲しい、あまりに悲しいコピーです。

いま読むと別の意味でとっても楽しい、この攻略本を出した出版社は……なんと太田出版！
そう、ウチの会社でした。すみません。

「担当者は死にました」

という訳で、その当時を知る社員に話を聞いてみました。
本書の発行人である落合美砂は、当時、太田出版の若手社員の一人として苦情電話の対応に追われていました。

❖

落合 もう本当に、泣きながら質問して来るのね。
――小学生ぐらいですか？
落合 小学生もいたけど、中学生もいたし。あと「子供が解けなくて泣いてる」っていうお母さん（笑）。もう何時間もやってるんだけれど、全然できないとか。歌のところが全然できないとか。もうすごかったよ。
あの頃のゲームをやる人たちって、まだ今みたいにスレてないからさ。
――純粋でしたもんね。
落合 もう必死なんだよ。
――で、攻略本に付箋が張ってあって「一時間放置する」って書いてあるんですけど、これ何ですか？
落合 これが正しい攻略法で、宝の地図を日光に当てて一時間待つと絵柄が出てくるのね。その間は絶対にコントローラーやマイクに触れちゃいけないっていうね。
――じゃあ、質問が来たら「一時間ほっといて下さい」って答える訳ですか？
落合 うん。答えたことあるよ。
――でも、どういう反応するんですか？ 一時間って言われたら。
落合 いや、それを聞いた瞬間に、電話の向こうで

崩れ落ちる声が聞こえるのよ（笑）。そういう脱力感みたいなのが。

――絶句してるわけですか、もう。

落合　そうそう。それで、あんまり問い合わせが多いもんだから、しょうがなく第二弾を出したのね、攻略本の（笑）。「前の虎の巻は単なるプロローグだった！」っていうのを。

――それ、メチャクチャですねえ（笑）。

落合　だって当時、一日四〇〇件ぐらい苦情と問い合わせの電話がかかって来るんだよ。私なんか一日、本当に電話ばかり受けてて、腕が腫れたもん。もう最後には「担当者は死んだ」って言ってたよ（笑）。

――ハハハハハ！（爆笑）「担当者は死にました」。

落合　そうそう（笑）。そしたら「……そうですか」って納得してくれたけどね。

――そりゃ納得するしかないでしょうね……（奥付を見ながら）構成でクレジットされている「福津浩」さんが、本の担当者になる訳ですか？

落合　そうそう。『たけしの挑戦状』の開発者の人でもあるんだけど、もちろん生きてるけどね。

◈

前フリが長くなりました。

伝説のクソゲー『たけしの挑戦状』の開発者、福津浩氏の登場です。

一二年前、落合の口から「死にました」と言われてムリヤリ納得した方、申し訳ありませんでした。『たけしの挑戦状』開発者は生きています。

さあ、読んでいただきましょう。これが『たけしの挑戦状』一二年目の懺悔であります。

一回目の打ち合わせ

福津　企画の最初の経緯を僕は知らないんですけれども。要するにタイトーさんの方が、当時は割合と流行っていたタレントさんを起用したゲームを作り

たいというのの一貫で、当時の一番人気のあったビートたけしさんの方に声を掛けたところから始まってるんですけれど。その当時はよくあったんですよ、キャラというか、タレントさんならタレントさんを使って、それなりに適当……適当っていう言い方もいけないんですけれども、そのキャラクターを生かしたゲームっていうのが。

――ああ、昔は多かったですもんね。

福津　最初、タイトーさんの方から「たけしさんでゲームを作らないか?」という話が僕の方にあって。それは普通の、さっき言ったような形のゲームになるんだろうと思ったんですね。

それで、まずは企画書を作りましょうという話になって。当時は『ひょうきん族』がまだ流行っていた頃だったから、そのキャラクターを生かす形がいいんじゃないかなということで、普通の横スクロールのゲームを考えたんですよ。「ギャグ光線」みたいなのを、たけしさんが撃ちまくるみたいな。それで怪獣をやっつけるみたいな、そういう感じのゲームを考えていたんですよ。それは普通のゲームっぽいイメージで作ってて、「これを一度たけしさんの方に見せて、これでOKをもらったら、そのまま進めましょうか」と。

で、こういうゲームができてしまった原因の一つ(笑)というのが、その当時、たけしさんがゲームに結構ハマってたっていうのがあると思うんですね。

――ああ、そうなんですか。

福津　すごく好きだったんですよ。で、ゲームをすごくやってて。そんな暇もなかったと思うんですけど、暇があれば、軍団の連中を率いたりしながらゲームをやりまくってて。で、「自分がゲーム作るなら、こういうゲーム作りたい」っていう気持ちが頭にあったみたいなんですよね。

それで、そのゲームの話を持って行った時に、た

けしさんが「実は俺が作りたいゲームがあるんだ」って話になってしまってですね（笑）。タイトーさんの方としては、ちょっと困ったことになったという感じがあったと思うんです。

とにかく「自分は出て来ないんだ」と。「自分が作ったゲームが俺のゲームなんであって、自分は出ないんだ」ということだったんですよ。だから非常に異色で、それはそれで面白い試みだとは思うんですけれども、やっぱり当時のやり方からはカケ離れていたんですよね。

それで一回目に会ったのは、恐らく北の屋だったと思うんですけれども。

——北の屋って、たけしさんが経営されてた割烹料理屋さんですよね。昔のオールナイトニッポンでよくネタになってた（笑）。

福津　その北の屋で一回目の打ち合わせをやって。酒を飲みながら話をしたんですけども、その間、たけしさんはアイデアを言いまくっている訳ですよ。頭の中には「こんなゲーム作りたい」みたいな気持ちがあった訳だから。出て来たアイデアを煮詰めていくという作業が普通ならあるんですけど、たけしさんから出て来るアイデアがあまりにも豊富だったから、こちらは聞いてるだけっていう形にだんだんとなっていったんですね。僕なんかは結構面白がって、「じゃあ、そうしたら」「こういう方が面白いんじゃないですか」って逆に煽っちゃったところもあるんですけど。そういう感じで会話が進んでいって、タイトーの人は全く制御できない状況になってしまったんですね。

たけしさんはたけしさんで、その話を終えた時には「この通りのゲームが作られて来るんだ」という雰囲気になっちゃってたんですね。だから、後でタイトーさんと話した時に「もう、このゲーム作るしかないね」っていう感じで圧倒されてしまっていて。

「なんとかこれで上手くまとめて、ゲームを作ってよ」って感じになってしまってですね（笑）。「たけしさんの言った形で、ある程度作ってしまおう」という雰囲気になっていったんです。

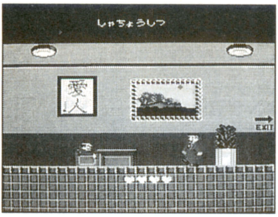
オリジナリティ

――そのアイデアっていうのは、かなり具体的だったんですか？

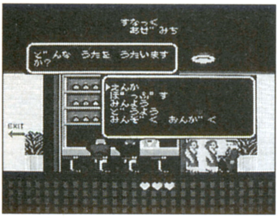
福津　最初に言っていたのは、「なんの変哲もないサラリーマンが会社をクビになって、最終的には南国の島に探検に行ってしまう」というようなストーリーで。僕らとしては、「細かい部分はこっちで考えて、それに合う形で完成させていけばいいだろう」という風に考えればいいんですけど、たけしさんの場合は、とにかく細かいところまで全部イメージがあった訳ですよ。

――ああ、設定だけじゃなくて。

福津　設定だけじゃなくて。『たけしの挑戦状』の

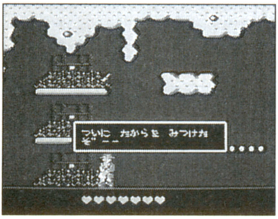


主人公は平凡なサラリーマン。社長からボーナスを貰ってゲームスタート！



これが伝説のカラオケイベント。上手く歌わないと、先に進めない。

宝の地図を日光に当てて一時間。その前に触るとこんなメッセージが……。



ついに宝物発見！……（本ページの画面全て©TAITO CORP.／ビートたけし　1986）

打ち合わせというのは三回やってるんですよ、結局。これも異例なんですけれどね。普通は一回も会わないで作るんですけど（笑）。三回会ってて。一回目はどんどんネタを出してもらって、二回目に詰めたのかな。最後に三回目で確認しようということで、新宿のヒルトンかなんかの個室を取って、そこに皆で集まって。ああでもない、こうでもないという形で。それは要するに、今まで出て来たたけしさんのアイデアを、全部一個にまとめて。こういうものを作って、「これでいいんですね」と（笑）。そういうのを作って行ったんですよ（一五ページ参照）。

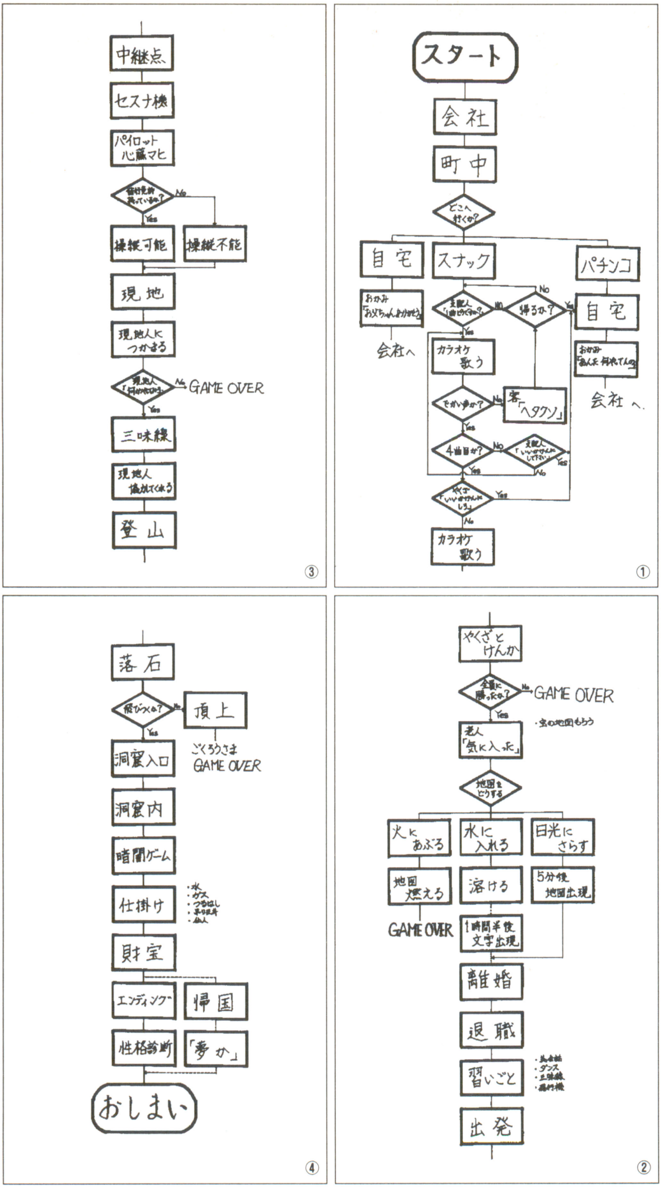
最初にスタートして、会社で辞めさせられて、町中に行って、今度はどこに行くかと。自宅とかスナックとかパチンコ屋があって、そこに行ったら、どんなことが起こるっていうのを、全部口で言ったことを表にしたんですね。こういうことはタレントさんとかのやることじゃなくて（笑）、こちらのやることなんですけれども。もう、この段階までたけしさんから出て来ちゃったんで、それはまとめざるを得なかったっていう形で。

――（表を見ながら）ものすごく具体的ですねえ。

福津　最後の方になると疲れて来て、いい加減になって来るんですけど（笑）。自宅とスナックとパチンコ屋さんがあるという設定も、たけしさんが出してるんですよね。で、スナックでは、例の悪名高い（笑）カラオケを歌うっていうイベントが入ってて。これもだから、たけしさんがかなり強く主張されてたんですよね。だから、ここだけ表も詳しいじゃないですか。

――ここだけ詳しいのが笑えますね（笑）。

福津　ほとんどこれ、たけしさんの言ったことをそのまま再編成してるんですよ。「でかい声か？」っていうのは、実は「うまく歌えたか？」なんですけれども。実際に当時のファミコンでは、そんなこと



●『たけしの挑戦状』フローチャート●全てのアイデアを盛り込む形で福津氏が作成した、ゲーム全体の流れを示した表。オリジナルは大きな模造紙に書かれており、これを壁に張って打ち合わせを行った。圧倒的に詳しく設定されている「カラオケ」が笑える。

までは判定できないんで。「でかい声をある程度続けて出せたか?」ということをプログラムを判断するんですね。そういう形でね、まとめていったんですよ。

こっち(一七ページ参照)は画面的なイメージですね。例えば「ボーナス抜き」だとか、「社長に辞めさせられちゃった」とか、そういうイメージを適当に書きなぐりながら、「こんな感じですか?」「こんな感じですか?」っていう。

——じゃあ画面も、ある程度。

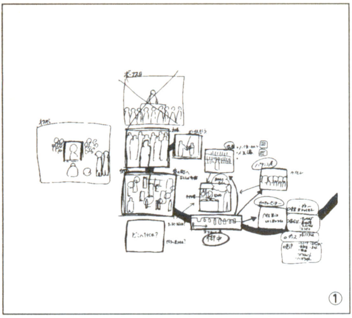
福津　そうですね。画面の方も、ある程度作っていったというか。やっぱり、それが今の映画監督に繋がってるんだろうなっていうのは思いますね。最初から頭の中にあったんでしょうね、画面のイメージが。

——さっき、たけしさんが相当ゲームをやってるっておっしゃってましたけど、打ち合わせをしている時に「この人は本当にゲームのことをよく知ってるな」っていうのはありましたか?

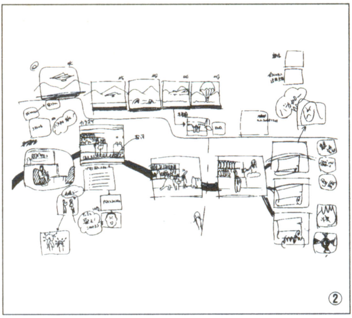
福津　うん、当然思いました。だから、そこがすごいところなんでしょうね。普通ゲームを知ってる人だと、ゲームをよくやって、ゲーマーになってる訳じゃないですか、ある程度。普通そういうふうになると、その延長線上にアイデアが来るんですよ。でも、たけしさんはそうじゃなかったから。普通のゲームを知ってるっていうのは分かるんだけれども、言ってるのは無茶苦茶なんですよ(笑)。

そこにやっぱり「俺が作るんだったら、今までのゲームじゃなくて」っていう気概もあっただろうし。自分なりの自信なり、オリジナリティの部分とか本当にあったんだと思うんですよね。

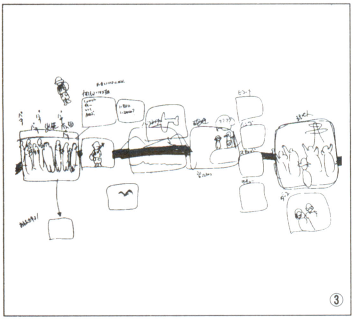
——攻略本にも書いてあったんですけど、「今までのゲームがいいって言ってることを、全部マイナスにして反対に作った」っていう。



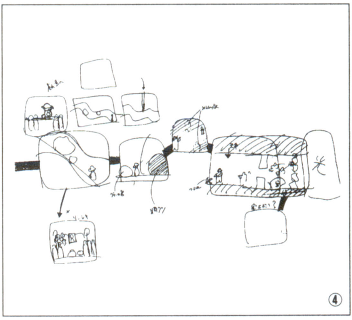
①



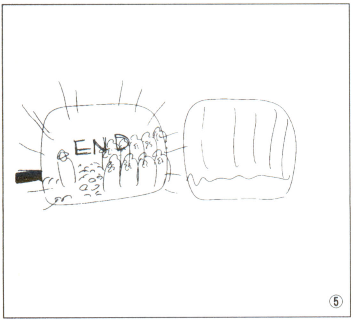
②



③



④



⑤

●『たけしの挑戦状』ビジュアルイメージ●初期段階で既に具体的なビジュアルがイメージされていたことを証明する資料。これを前にして喧喧諤諤の議論が繰り返されたことを物語るように、実際のゲームでは使用されていないシチュエーションも見える。

福津　そうそう。それはね、やっぱりあると思いますね。だからゲームはゲームで喜んでやってたし、面白いと思ってたんだけど、やっぱりそういうものに対しての反抗があるところにたけしさんの価値があった訳だから。特に当時はそうでしたよね。だからその辺の部分も、このソフトに如実に……。

――出てますよね。

福津　タイトーさんも含めて、我々開発陣も含めて、その毒に冒されちゃったっていう部分もありましたよね。

だから、もう断片的にたけしさんがガンガン言って来たことを全部入れちゃおうと。それもいけなかったのかなと思うんですけど（笑）。いけなかった訳じゃないんですけど、たけしさんのノリに僕らも悪ノリしようっていう感じで、遊びで作ったという言い方はいけないんですけど、ある程度たけしさんのノリに合わせていっちゃった。「これはとんでもないから、普通のゲームでは無理です」ってことさえも（笑）。そういうノリで始まってしまったんです（笑）。

その辺から、『たけしの挑戦状』伝説が作られる状況になったと思うんですよね。

ハードの限界

福津　もう一つ、クソゲーと言われるようになってしまった「敗因」として考えるならば。「勝因」ではなくて「敗因」として考えるならば、やっぱりハードの性能の限界っていうのがあるんですよ。つまり、当時はファミコンでしたし。容量ってもっと少なくて、あまり入らないような状況で作ってましたから、たけしさんの言ったことを先程言ったような形で実現しようとするんだけれども、絶対に限界が出て来るんですよね。

だから最近よく言ってるのは、同じネタをプレイ

ステーションとかサターン、あと64とかで作ったら恐らくすごいソフトになるだろうという。決して、クソゲーとは言われないレベルになるだろうというね。サラリーマンが事件に巻き込まれて、いずれは探検に行くという一大冒険物のストーリーとして、ちゃんと作ることができるだろういうのは間違いないと思うんですよ。今のハードをもってすれば。それが『たけしの挑戦状』のように印象に残るかどうか、そこは微妙ですけどね。

——それは分からないですよね。

福津　そうなればそうなったで、よくできた一連のソフトの中に埋もれてしまうことも考えられる訳ですからね。

ただ一つ言えると思うのは、やっぱりたけしさんのアイデア自体が、時代を先取りし過ぎてた（笑）。今これが出て来てて、今その話があって、たけしさんが同じように話をしてたら、それでこのように同じ話をしてたら、それはクソゲーとは言われない、ちゃんとしたものに恐らくはなったでしょう。

——それはシステム面に関してしても？

福津　そうですね。『たけしの挑戦状』自体の作りも、「アクションゲーム＋アドベンチャーゲーム」という作りをしているんですけど、当時そういう発想すらなかったんですよね。

一番最初にたけしさんから話を聞いた時は、「社長に会ったら殴って……」というストーリーが出て来るんですけど、それってアドベンチャーゲーム的な発想なんですよ。そうじゃないと成立しない。ところが「町でヤクザに会ったら殴りかかる」だとか、そういうことまで言い出して。最後には、「最後の島に行ったら石が落ちて来る」とか言い出すと、それをアドベンチャーゲームのように「こんな石が落ちて来たら逃げますか？」とやっても面白くないだろうと。

やっぱり、たけしさんのイメージをどうやったら実現できるかっていうことを、かなり主体にして作ったゲームシステムなんですよね。それ自体、やはりファミコンの限界を超えていましたからね。だから、当然まとまりのあるソフトとは言えないものだというのは、間違いないと思いますね。

マイクを使うゲーム

福津　ただ、もしかすると、今のたけしさんにゲームの話を持って行ったら『たけしの挑戦状』みたいなストーリーは出て来なくて、もっととんでもないものが出て来て、結局その通り作ったらクソゲーになる（笑）。クソゲーになって、また皆に覚えてもらうというか。そういう才能というか、巡り合わせもあるんじゃないかなっていう気はしますね。

というのは、ファミコンのマイクを使うっていうこと自体、だいたい普通は考えないんですよ（笑）。

――あれ、なぜか付いてましたよね。確かに使うっていう発想はなかったですね。

福津　ええ。要するに任天堂の方としては拡声器みたいな感じで、マイクとして使えると。「自分の声がテレビから出て嬉しい」ぐらいの気持ちで付けてたものなんですよ。それをゲームに使おうなんて誰も考えてなかったんだけど、たけしさんは『たけしの挑戦状』を考えてた時に、「あそこにマイクが付いてるから、あれで歌わせればいいじゃない」みたいな話で。「そうか、このマイクはそういう為にあったのか！」と（笑）。

――なるほどね（笑）。

福津　ただ単なるマイクじゃなくて、一応プログラミングの方で「どのぐらい音が出てたのか？」は分かるらしいんですよ。音の長さと音量は分かると。それで、じゃあゲームにも使えるなと。

だから、例えば付いてるものだとかボタンの配置

だとか、そういうところにまで気が行く人だったんですね、たけしさんは。
――そうなんですか。
福津　当時はファミコンしかなかったからですけれど。今だったらいろんなハードが発売されていて、例えばジョイスティックの形状から何か新しいアイデアを思いついちゃうとか。そういう可能性まであるんじゃないかという気はしますね。
だから、たけしさんに教えられた部分っていうのはありました。そういう意味では。
――それまでは、マイクを使うゲームってなかったんですか？
福津　なかったですね。知る限りではないし、発想自体なかったと思いますね（笑）。どっか無理があるだろうっていうふうに考えてましたからね。
でも実際には、いろいろと問題もあったんですよ。例えば、ファミコンにもいくつかバージョンがあるんですね。スナックでカラオケを歌う時っていうのは、実際には音をある程度の音圧で持続する、つまりトータルで声がちゃんと出ているという形になればパスするようになってるんですけれど。ところがファミコンの初期のバージョンに、それが裏返っちゃうパターンがあったんですよ。そのパターンだと、音を入れた時に、プログラム上は音がなかったことにされてしまうんですね。そうすると、スナックで何も歌わないと進んじゃうとか、そういう事もあったみたいなんです。
――同じファミコンでも、いろいろバージョンがあった訳ですね。
福津　そうです。初期ロットは、いろいろ問題があったりとかで。そういう事もあったから、余計ややこしく（笑）。
――あなたの家は、どうだっていう（笑）。
福津　ええ。だから、なるべく声を出さない方が良

かったり。
――そうなると、攻略本を読んでも解けないという事態も発生する訳ですよね。
福津 そういう問題もあったんですよ。もう開発途中から明らかになってて、任天堂の方からも「これはまずいんじゃないの?」みたいな話はあったんだけど、通してしまいました。たけしさんのネタだったし、たけしさんも一番スナックを、なぜか強調してましたしね(笑)。

朝まで置いとく

――コントローラーを一時間置いておくっていうのも、たけしさんのアイデアなんですか?
福津 あれはね、一時間置いておくっていうのではないんです、実は。たけしさんは「朝まで置いとく」とか言ってたんですよ。
――朝まで!(爆笑) それはすごい。
福津 ええ。それでね、朝になるとテレビがカラーバーから始まって、その次に朝イチのニュースが始まるようにって言ってたんですよ。
――あ、そういうことなんですか。
福津 ええ。ただ、そこまではね(笑)、ちょっと踏み切れなかった。
――それは踏み切れないですよね。
福津 ええ。長さをどのぐらいにするかっていうのも、ちょっと揉めたりしたんですけれども。じゃあ、一時間ぐらいなら誰も待たないだろうけど、一応シャレでもなんとなく……。
――通じると。
福津 ええ。通じるかと。
――でも、朝までっていうのはすごい発想ですね。
福津 すごいですね。夜にやってて、その画面まで来たら寝て、起きたら動いてるっていうのがたけしさんのアイデアだったんですけど。さすがにそのま

ま……八時間後からっていうのは（笑）。テレビと違ってゲームの場合は放送事故とかないですから、放っておいてもいいんですけど、どうせバグだと思われるだろうし。一時間でもバグだと思われるんですけどね。

——そうですよね。

福津　やっぱり、その辺がね。やっぱり少し、そういう意味ではたけしさんのアイデアを削ってる部分は当然あるんですけれども。でもそれにしても、八時間というのはやっぱり無茶苦茶だなと。

——でもそれ、朝までっていうコンセプトで今やろうとしたら、面白いかも知れないですよね。深夜放送が終わったあとのパロディーみたいにして、朝からニュースが始まるみたいな展開も分かるようにして。本当に朝までっていうんだったら、すごくセンスいいなと思いますけどね。

福津　そうですね。今だったら、ムービーみたいなのを入れて、もう深夜にやってるありがちな……。

——そう、深夜にやってるありがちなやつで。

福津　ありがちな音楽の環境ビデオみたいなのがありますよね。ああいう感じにするとかすれば、今風ですよね。そういうふうになってれば、皆飽きずに（笑）朝まで見てる。なんかあるかも知れないなと。それで、なんか放送局のマークみたいなのがクルクル回っているんだけど、たまにたけしさんの顔になるとか（笑）。そうすれば飽きないですよね。だから、本当に今でも通用するネタだと思うんですけれど。ただ当時はやっぱりね。

——まあ、過激すぎますよね。一時間にして賢明だったと言うか。

福津　いや、それでもダメでしたよね。常識的にするんだったら、やっぱり三分とか五分にしておけばね。「なんだろう？」「どうしたんだろうな？」とか言ってる間に始まって、「ああ、こういうシャレな

のか」って分かるんだけど。でも、きっと三分ぐらいだと、やっぱりインパクトはなくて、結局、誰も覚えてないっていう形になっちゃうと思うんですよね。

――でも一応、一時間を五分にする裏ワザがあったんですよね？

福津　だから全てに関して言えるんですけど、それがダメだったら先へ進めない訳じゃないんですよね。抜け道というのは少しずつ用意したんです。だけど、それも結構難しくて（笑）。その部分を逆にもう少し簡単にしておいてあげれば、ここまで難解なゲームにはならなかったとは思うんですけれども。

ただ、やっぱりそうすると、皆、抜け道だけで行っちゃいますからね。そうすると、たけしさんの考えたネタを通らずに行ってしまう部分が、ちょっともったいないなっていうところもあったんですよ。だから、抜け道をセーブした部分もあるんですよ。

――そこはセーブしちゃったと。

福津　ええ。だけど、もしそこでセーブしなかったら、本当に何の変哲もないゲームになってたかも知れないですからね。その辺はやはり、微妙な部分だとは思うんですよね。

フライデー

――『たけしの挑戦状』の発売って僕は覚えてるんですけれども、たけしさんがフライデーに飛び込んだ直後でしたよね。

福津　そうです。その直後ですね。

――それで『たけしの挑戦状』っていう広告が出たから、大丈夫かなとか思ったんですけどね。

福津　一時、タイトーさんの方で発売をどうするかというのは揉めたんですよ。ちょっと少し伸ばすのか、あるいはお蔵入りっていう話もあったぐらいで。まさか、そんな事件が起こるとは思わないから

（笑）。

――『たけしの挑戦状』の攻略本も、ゲーム直後に発売されたんですか？

福津　そうですね。

――フライデーで大変だって時に、この本も出た訳ですね（笑）。

福津　そうですね。

――この攻略本もよくできてますね。今回改めて読んでみたですけれど、すごい面白いですよね。たけしさんの思い入れも入っているし。

福津　この攻略本に関しては、僕が書いてるから。普通の攻略本って、今は全部そうなんですけれど、ゲーム作ってる人が作るなんてことはないんですよ。攻略本屋さんっていうのがあって、ゲーム作った人ではなくてゲームを攻略する専門家がいて、その人たちが攻略してライターさんに書いてもらうっていう形なんですよ。で、『たけしの挑戦状』の攻略本は僕が書いてるんで。たけしさんの肉声も聞きながら作ってるから。

――本当に、よくできてますもんね。これだけ読んでも面白いという。

福津　うん。だからその辺が、当時の攻略本の中でも出色というよりも、他に例がない形だと思うんですよね。

――この文章っていうのは、その三回の打合せの中でたけしさんが口にされた言葉ですか？

福津　ええ。それを僕が覚えてて、それを書いてたりしてたんですね。その意味では、本当にたけしさんがゲームの中で目指していたものというのがが明確になってますよね。

映画監督の感覚

福津　今日こうやって攻略本を見たりとか、当時のことを思い出してみると、たけしさんは当時は映画

をやってなかった時期ですけど、やっぱり感覚的には本当、映画監督の感覚で喋ってたんだなというのがよく分かりますね。場面の作り方にしても、やっぱりビジュアルから思い浮かべて言ってくるし。

ストーリーなんかにしても、例えばゲームだと本当に「手順」というのがあって、下らないことって言えば下らないことなんだけれども、プレイヤーが解くにあたっては重要な地道な作業があるんですね。そういうのを繰り返しながら大きな謎を解いていくっていう感じなんだけれども、たけしさんのアイデアからいくと、いきなり全部が大きい謎なんですよ(笑)。そのまんまなんですよね。そういう地道な作業がなしに。だから、極めて映画的なんですよ。本当に場面場面で、カットで構成していって。途中はないんだけれど、それなりに想像させるみたいな作りなんですよね。それをゲームでやってしまうと、いかにも不親切なんですよね。

——そうですね。『たけしの挑戦状』から一年後ぐらいに映画の仕事が始まりましたからね。そういう意味ではね。

福津 だから、もしかすると『たけしの挑戦状』っていうのは、本当は第一作目の映画みたいな位置付けなのかも知れないですね。幻の。

——そうかも知れないですね。第○作目と言うか。

福津 だから本当に話をしていても、そういう部分っていうのは、今にして思えばなんですけれど。当時はもう、本当にやっぱりね、さすがに今のこの現状を予想はできない訳ですから(笑)。

だから当時思ったのは、すごくネタとか考えて、それは芸人さんだからネタをどんどん思いついてっていう風に思ったんだけれど。やはりビジュアルまで出て来て、あと全体の構成まで出て来ると、これっていうのは単なる芸人さんの域じゃなかったんですよ。ギャグのネタがポンポン出て来るだけなら、

それは芸人さんだからっていうことで納得できる部分なんだけれとも。全体を考えていたりっていうのは、いかにも映画監督的ですよね。

でも結構、そこで我々が常識を出してたけしさんのアイデアをスポイルして、きれいなゲームを作ったらそれはそれで満足されたかも知れないけれども、記憶には残んなくなっちゃっただろうし。こうやって一二年後に語られることは、やっぱりなかったと思うんですよね。

ワクワクする気持ち

福津 結構、本当に業界的にも有名なソフトになってますよね。例えば『ファミ通』のクソゲーランキングの一位になったり。

――そう、ダントツで。

福津 ダントツでしたね。あとテレビ東京とかでも番組で取り上げられて。夜中にやってる番組とかあるじゃないですか、ゲームの番組とか。ああいう番組でも取り上げられて。クソゲーランキングみたいなのをやってたりとか。だから伝説ですよね、本当の意味でのね。ゲームでそんなふうに取り上げられて、いまだに取り上げられるというのは(笑)。

――いまだにですもんね。

福津 もう十年以上前なのにね。八六年だから。

――さっきは「常識」という言葉を使われていましたけど、いろんなキャリアの中で学んだ「ゲームの常識」を決定的に断念した場面というか、「たけしさんの言うまま作るしかない」って思われたのはどこですか?

福津 それは、もう最初の打合せですよね。最初の打合せやってる間に、やっぱりワクワクしていくんですよ。でも、どっかに常識の心が残っていて(笑)、「これはやばいな」と。「本当にこれでタイトーさんがOKして、このままでゲームを作るのか

なあ」と。「もしかすると揉めるんじゃないかな」とまで思いましたからね。

ただ、もう僕としては面白いから、このまま突っ走ってしまった方がいいんじゃないかなっていう判断もあったから。特にそういうことに関しては、別に僕の方からタイトーさんに、「これじゃゲーム作れませんよ」「なんとかしませんか」とかっていうことは、一切言わなかったし。それは、タイトーさんの方も同じだったみたいです。もう、そのままやるしかないなっていう。

――諦めるという？

福津　諦めるというか、賭けるというかね。やっぱり、賭けるっていう気持ちが強かったと思うんですけどね。だからタイトーの方でもきっと、内部的には揉めたと思うんだけど。やっぱり、その場に居合わせちゃった人は全員、もう（笑）。

――そうですね。乗らないと。

福津　しょうがないということで。それが現場の意見ですから、それが結局通って……という形だと思いますよ。たけしさんがそれだけの人だったから、これだけのクソゲーを作れてしまったということだと思いますよね。

超クソゲー

福津　『たけしの挑戦状』が売れたんで、その後に『たけしの戦国風雲児』っていうのを作ったんですけれど、あっちは余り売れてないんですよね。『たけしの挑戦状』からするとだいぶ落ちて。それはやっぱり、『たけしの挑戦状』の悪影響がかなりあって（笑）。

――悪影響ね。

福津　それで『たけしの戦国風雲児』っていうのは、作るにあたって打合せを一回やったかも知れないんですけれども、僕は全然記憶に残ってないんですね。

というのは、その時点でたけしさんは「もうゲームはいいや」って感じになってて。

――一度ゲーム作ったから（笑）。

福津　ゲーム作ったたっていうことで。皆にも批判されちゃったりしたんで、気持ち的にも萎えてる部分があったりして（笑）。あるいは自分でゲームやる方も、もうそんなにハマってなかったのかも知れないですね。ですから『たけしの戦国風雲児』に関しては、ほとんど僕らで自由に作ったたっていう形なんですよ。

『たけしの戦国風雲児』を見ると分かるんですけれども、それは「すごろく形式」のゲームになっているんです。それで随所にお笑い的な要素とか、そういうのは入れてるんですけど、やっぱり迫力のあるものではないんですよね。『たけしの挑戦状』のようなインパクトのあるものではなくて、まとまりのいいゲームになってしまってるんです。

やっぱり『たけしの戦国風雲児』のことは、あんまり覚えてる人はいない。覚えてるのは、『たけしの挑戦状』の方だと思います。

――それは歴史が証明してますよね。

福津　でも、どっちがゲームとして優れているかって言えば、当然『たけしの戦国風雲児』の方なんですよ。それは僕らがコントロールして作った訳だから。ゲームなりのノウハウをちゃんと入れて、お笑いの要素も入れて……みたいな形ですから。そんなに悪ふざけもなく作ってますから、システム的にもちゃんとしてるし。でも、それはクソゲーではないのかも知れないけれども、やっぱり一般の作品の中に埋もれちゃうんですよね。

――そうですよね。それは間違いなく。

福津　だからクソゲーってことで言うと、二つの種類があると思うんですよ。

一つはB級の作品っていうかな。お金をかけない

で、全然アイデアもなく、なんとなく作ってしまって、しかも面白くない（笑）。そういうようなB級のノリの作品っていうのがありますよね。しかも、ある程度売れちゃって、なまじ買った人が多いもんだからクソゲーと言われてしまうというのがあると思うんです。

もう一つは『たけしの挑戦状』なんかが該当すると思うんですけれど、どっか突き抜けてしまったゲーム（笑）。理解不能の作品っていうのが（笑）、やっぱりあると思うんですね。だからそれは……超A級というのもおこがましいですから、そういう言葉じゃないんですけど、どっかが抜けちゃってるというね。

——文字通り「超クソゲー」ですね（笑）。

福津　そうですよね（笑）。やっぱり、ちょっと突き抜けてしまった部分があると思うんですね。その代表作ですよね、『たけしの挑戦状』というのは。そういうゲームには、芸術的な価値だとか、文化的な価値だとかが後々ついて行くと思うんですよ。他のクソゲーの中でも、そういうのがあると思うんですけれど。やっぱり時代が早すぎたっていうのがね。その時代に合ってなかったとか。そういうものが多いと思うんですよね。

ただやっぱり、時間を変えて、それなりの作り方をすれば『たけしの挑戦状』もそうですけれど、本当にそれなりのゲームになるはずなんです。『たけしの挑戦状』なんか今作ったら、大作の素晴らしいソフトになっちゃうと思うんですよね。それがいいか悪いかは別として。そういう意味では、たけしさんの先進性がある意味で裏目に出て。その一方で、文化として残るという（笑）。そう考えてはいるんですけどね。

❖

『たけしの挑戦状』のクリア画面には、ドットで描

かれたたけしさんの顔とともに、こんなメッセージが添えられています。

「こんな　げーむに　まじに　なっちゃって　どうするの」

でも、たけしさん。今回のインタビューで僕らは、たけしさんが『たけしの挑戦状』に込めた、極めて〝まじ〟な気持ちを知りました。

たけしさんは今でも、一二年前の『たけしの挑戦状』に込めた思いを忘れてはいないと思います。それは僕らが、『たけしの挑戦状』がどんなにクソゲーだったかを笑いながら話しているのと同じように。僕はそう思います。

そうですよね、福津さん？

❖

福津　僕はすごくよく覚えてますよ、たけしさんと話をした時のこととか。とにかく、周りには軍団の連中がいたりしてた時ですからね。なんかもう、いろいろなんですよね。軍団の連中も適当なことを言ったり。高田文夫さんもいたから、高田さんも適当な茶々入れてたりして、もう無茶苦茶なんですけどね。でもやっぱり、たけしさんがほとんどしゃべってて。アイデアを言いまくってるっていうね。

——それは、やっぱり忘れられないもんですか？

福津　そうですね。だからそういう意味では、苦労も多かったゲームであることは間違いないです。けれども作る方にしても、本当に記憶に残るソフトであったことは間違いないですね。

（編）

もと子ちゃんのワンダーキッチン

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
味の素
発売日
不明
定価
不明
ランク
★★★★★

味の素のプレミアムとして制作された、『大技林』にも載ってない幻の料理ゲーム。あなたは、クッキング大好きの「もと子」ちゃんに味の素マヨネーズを使った料理をプレゼントするためにサイケな世界を冒険、材料を手に入れます。「トマトカップのサラダグラタン」「マヨオムレツ」「パイナップルのフルーツサラダ」を作ればゲームは終了。途中には「もとじろう」さんのノンストップ・マヨネーズ講座が入ります。

未知の挑戦者(ソフト)現る！

さて、ゲーム名を聞いただけで、
「何じゃあ、そりゃあ！」
「聞いた事ねえぞお！」
などの叫びが各方面から聞こえてくる様ですが、パッケージを見ても、ジャンルその他が分かる情報が一切記載されていないのが不安を誘います。

画面写真は載っていませんし、**バーコードも付いていません。**連絡先も載っていません。裏面には延々と、

「このゲームは　楽しく遊ぶ内に　お子様が　自然に料理に　興味を持てる夢一杯の　ゲームです　遊んだ後は、お父様お母様もぜひ　お子様と一緒にゲームの中で作った料理を　実際に　作ってみて下さい　そして　味の素マヨネーズの新しい美味しさを　ご家庭で　発見して下さい　このゲームが　会話の弾む　楽しい　キッチンでの　一時のために　お役に　立てれば　幸いです」

と**ローマ字で**書いてあるだけ。

「ゲームを通じて自然に料理に興味を持つように」
「お父様お母様もぜひゲームの中で作った料理を実際に作ってみて下さい」
てなくだりに八〇年代前半的なゲームへの無茶な希望というか、浮沈を繰り返しながらも「教育用ソフト」がなくならない理由が感じられ、とても微笑ましいのは確かです。

さて、その「夢一杯のゲーム」をプレイするのが、とてもじゃないけど「お子様」といえない年齢の、棚には「ボタンを押すと腕が伸び、ヒットマークがサク裂して体力が減るようなゲーム」ばかりが並んでいる、頭の中は筋肉と無限コンボでいっぱいのクソゲーハンターがプレイするのだから世の中は分かりません。
完璧です。完璧に、本作のターゲットから外れています。

確かに「夢一杯」です

立ちあげると味の素CMでお馴染みのジングルと共に社名が表示され、タイトル画面へと流れていきます。
どんなZ級ゲームでもタイトル曲だけはそれなりのモノが流れるものですが、何と本作のタイトル画面は**無音**。

あまりの衝撃にしばし画面を眺めていると、タイトルの『もと子ちゃんのワンダーキッチン』が突然『もとじろうのワンダーキッチン』に変わります。「誰なんだよ、もとじろうって」という疑問に答えることもなく、しばらくすると『もと子ちゃんのワンダーキッチン』に戻ります。これ以外は何の音も動きもありません。アドバタイズ（デモプレイ）が始まるような気配もありません。

何の前ぶれもなく始まる「もとじろうのワンダーキッチン」。タイトル以外のインフォメーションが見事なくらいに入っていない。

もう「**育成ゲーム**」が始まろうと「**恋愛シミュレーション**」が始まろうと「**格闘ゲーム**」が始まろうと驚かない覚悟を固めてスタートボタンを一押し。
そして始まったのは何かと言うと、画面の色々な所をクリックするとそれに応じたイベントが起きるアドベンチャーゲームだったので一安心です。
電気のスイッチをクリックすると明かりが付いたり、蛇口をクリックすると水が流れたりコンロをクリックすると火が付いたりするので、童心に返ってしばらくそこら中をサルの如くクリックしまくってしまいました。
さて、所定の場所をクリックすると本

筋に関係するイベントが起きる訳なのですが、これがとんでもなく「**夢一杯**」な代物です。

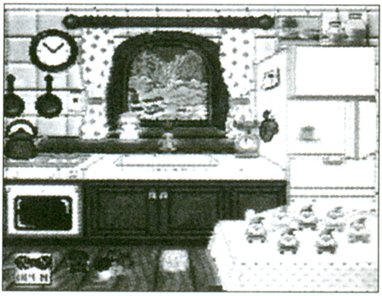
「机の上の皿をクリックすると**皿がウインナーに変身、更にウインナーは七人の小人に変身して床の上にある食材を持って逃げて行く**」

「冷蔵庫の中の卵をクリックすると中から**ピンク色の象**が出てくる」

「プリンをクリックすると**プリンが人形になって**絵の中へ飛び込んで行く」

「冷蔵庫の中をクリックすると、その先は雲の宮殿。雲の下では**得体の知れない生物がはい回っている**し、謎の目が**俺をにらんでいる**し、宮殿の窓をクリックするとピイピイ鳴く」

「魔女の婆さんの寝所へ忍び込んで色々とイタズラをする」



7人の小人がキッチンで踊る！　確かに「夢一杯」の展開ではあるが、余りにサイケが入っているような気がしないでも……。

「無人の遊園地で途方に暮れる」

などなど全編がこの調子で、とても「**夢一杯**」な気分になれます（いくら何でもピンク色の象は余りに夢が一杯すぎます……）。

しかもこれらのアシッドな……すみません、「夢一杯」のイベントは基本的にメッセージ無しで展開されますので見ていると背筋が寒く……すみません、「夢一杯」になってきます。

ノンストップ・マヨネーズ講座

こうした「夢一杯」のゲームの合間に流れる「もとじろう」さんのマヨネーズウンチクや、「もと子」ちゃんのマヨネーズソースの作り方講座は、**メモを取る間もなくどんどんメッセージが流れては消えていくので**、一度始まったが最後、固唾を飲んで見守るしかありません。こうなってくると、実用的なんだかよく分かりませんね。

そうこうしている内に材料が集まってくると、いよいよお待ちかねのキッチンへ行くことが出来ます。

キッチンの道具も、クリック&ドラッ

グで操作するのですが、今までの「夢一杯」な展開ではなく、ちゃんと物理法則にかなった展開をしてくれますので一安心です。
　キッチンを真上から見た視点になっているのですが、材料をドラッグしてまな板の上へ乗せた後は包丁をドラッグして切り刻み、それをフライパンへドラッグしてからコンロをクリックして炒める……と面白い（**マジで**）操作形態になっています。
　出来上がった料理の上にマヨネーズをドラッグ、マヨネーズで好きな様に模様を描くことだって出来ます。これはスーファミの上でままごとをしている気分になれて、ちょっと新鮮です。このキッチンモードは、本当に子供と一緒にプレイOKでしょう。
　台所の調度は無個性なものなのですが、マヨネーズ**だけ**はメーカー名の分かる袋に入っており、クリックするとファンファーレが鳴ります。この辺りに、『大技林』にも載っていない本作の開発意図のようなものが予感できて、興味深いところです。

さあ、判定は！

　……よく考えると、「**夢一杯**」なイベントをクリアしたのも「もと子」ちゃんに料理を食べさせる為なのですが、どうも**おいしい所総取り**のちゃっかりさんに思えてしまうのは、既に二〇代も半ば過ぎのクソゲーハンターの心に夢が足りなくなってしまったからでしょう。
　腹いせに、塩とかコショウとかバンバン入れてやることにします。
　どうせ「夢一杯」じゃないんだから、何だってやっちゃいます。
　マヨネーズだって、もう元の料理の表面が見えない位にベッタベタに塗りまくってやります。
　セーブ機能なんてありませんが、ゲームオーバーになったって構やしません。
　……とパンクでデストロイな気分になりつつ料理を完成。
「もと子」ちゃんにご試食いただきましょう（悪党……）。
　さあ、どうすか？
「あじのもとマヨネーズがつかってあって、とってもおいしかった」
　ってあんた、味の素マヨネーズさえかかってりゃ何でもいいんかい！（関西風の手刀を虚空へ一閃）
（**Y**）

ロストワード・オブ・ジェニー

ジャンル
アクション
メーカー
タカラ
発売日
87.3.25.
定価
5500円
ランク
★★★★★

女の子の永遠のアイドル・ジェニー人形が主役の、アクションゲーム。ジェニー主演のミュージカルの台本が、悪のBB団に奪われてしまった！ 彼らを追っかけて街を出たジェニーは、失われた台本を取り戻すことができるのか？ 海賊船や幽霊屋敷、花の世界やケーキの塔など夢いっぱいのステージを、おてんばジェニーがパンチやキック、謎の衝撃波やエネルギー弾などをブチかましつつ勝ち進んでいきます。

そう、あの「ジェニー」なのです

「ジェニー」と言う名前に聞き覚えはありませんか？

そう、本作の主人公はバービーと双璧を成す女児向け人形のジェニーです。ピンク色のカートリッジにも、ソフトフォーカスのかかった城と街灯をバックに、コートを着込んだジェニーの写真があしらわれています。

多感な女児の夢を育む玩具である、いわゆる「お人形」を主人公としたゲームなのですからどんなに夢いっぱいの内容が繰り広げられるかと思いきや……。

謎の秘密結社に奪われた、自分主演のミュージカルの台本を取り戻すべく（この辺りで既に電波とか被害妄想が入っています）街へ出たジェニーは、**発砲してくる謎の男**や**襲いかかってくる野犬**、猛スピードで突進してきて何のためらいもなく彼女を轢こうとする車をかわしつつ（誇張一切無し）、港の海賊船や幽霊屋敷、**ケーキ屋の向こうのケーキの世界**や**花屋の向こうのお花の世界**、「**NASA**」と**大書きされたロケット型の建物**のドアの向こうの宇宙世界など怪しそうな場所に突入します。

突入後、ジェニーはパンチとキック、そして謎の衝撃波やエネルギー弾などの技を駆使して戦います（以降、本稿では彼女の攻撃を『ジェニー拳』と呼称）。

女児向け人形のゲーム化とは思えないバイオレンスと電波のサク烈する内容で、

発売後どれだけの女児が泣き叫んだかは想像するに恐ろしいものがあります。

直撃！ジェニー拳

ジェニー拳は打撃系の格闘技です。組んでの攻防に関しては一切想定されていないらしく、相手のタックルなどにはこれを捌いたり対抗する手段は無いようです。また、地面に接触した足の踏み込みから威力を得るのか、ジャンプ中には攻撃は出来ません。

……などと『格闘技通信』風の解説も可能ですが、女児向け人形をモチーフとした主人公が**素手で妖怪や宇宙生物や巨大生物をデストロイ**しちゃいけません。

『倒してる』んじゃなくて、『改心させてる』とかじゃないの?」

かとも思ったのですが、犠牲者の中にはガイコツになって消えたりボロボロと砂になって崩れたりするものもいますので、もはや言い訳は効きません。

かようにジェニー拳はなかなか強力なのですが、敵から受けるダメージも一撃が妙に大きく、また墜死もしょっちゅうですので気が抜けません。

一〇年以上前のゲームですので勿論コンティニューなんてものはなく、一コインで最後まで突っ切らなければなりません。全国民がサルの様にファミコンをやっていた時代を思い出させてくれて目頭が熱くなります。

こうしてステージを突破するとボス面に辿り着くのですが、その先にあるのが**KKKばりの頭巾**を被った、チューゴクジン口調（オールカタカナ）の占い師のスロットマシンによる占いなのですから訳が分かりません。

その占いも、ボタンでスロットを止めると「**愛情－4　健康－7　金運－8　ラッキーナンバー－5**」という**あんまりな結果**が出るもの。

「ウラナイブックヲミレバクワシクカイテアル」とは言われても、ジェニー拳で火を吐く牛の石像をぶっ倒すという故大山総裁を超える偉業を成した後がこれではあまりに救われません。まあ、牛の石像を素手で破壊できるのですから、打撃に関する限り、ジェニー拳の無敵が立証されたって事でよしとしておきましょう。ヒクソンのタックルも一撃です。ジェニー拳のオクタゴン登場が楽しみで仕方ありません。

……って、台本の事を忘れてるような気がしますが、まあいいでしょう。（Y）

オリビアのミステリー

ジャンル
パズル
メーカー
アルトロン
発売日
94.2.4.
定価
9800円
ランク
★★★★

アルトロンのグラフィックジグソーパズルゲーム第一弾。バラバラなパーツを上下左右に回転させて組み合わせながら一枚の絵を完成させていくシステムなのだが、元の絵を想像すらできないイラストのヘボさ加減がたまらない。ただのパズルゲームではなく、面が進むのと並行して「皇帝の娘を助けなければならない」と勝手に信じ込んだ男が世界の果てへ旅に出るというストーリーが展開している。

グラフィックが読めない！

まず、パッケージに大注目！　このゲームのパッケージには、女の子の絵らしきものが描かれています。

ちょっと女の子だと断定できないのが辛いところですが、これが「たぶん女の子だ」としか言いようのない代物で、見れば見るほど自信がなくなってくるから仕方がありません。

しかし、そんな絵なのに敢えてグラフィックがキモになるジグソーパズル型のゲームを作ってしまうところが、真の勇者だと言えるね！

パッケージの裏では**加トちゃんハゲの博士**という中途半端にキャラが立ってるジジイもオススメだぁ！

……ところでこいつ誰？

シナリオが分からん!!

おもむろにゲーム開始してみると、グラフィックをどうこう言う前にストーリーが読めません。「展開を予測できない」という意味じゃなくて、なんか前に『少年サンデー』で連載された『モテモテ王国』の**ファーザーの文章に似てる**んですよ。例えが分かりにくいですか？

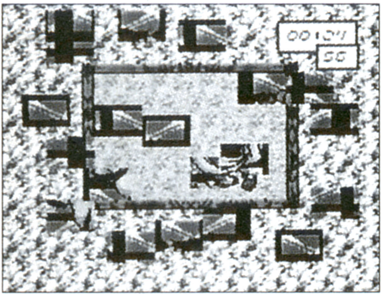
「すぎさってしまったことをあれこれかんがえるのは、まだおきていないことについて心配するのとおなじくらい意味のないことだともいう」（冒頭より）

まず、文章中に改行がほとんど入っていません。加えて文章が無駄に長く、し

かも文法的にはかなり支離滅裂で、なんとなく電波入ってる感じがします。
しかも、文章の表示が終わると勝手にゲームが開始されます！　そのせいでただでさえ読みにくいストーリー部分が最後まで読めません。
しかも、音楽までがバグってる感じです。曲によっては途中であからさまにテンポがズレてくるものまであります。
グラフィックとシナリオの相乗効果もあって、宇宙や高次元とかにお住まいのブラザーとか意識体からチャネリングしているような感じがしてきますね。
特に注目すべきは二面。元の絵が想像すらできない完成度で、パズルゲームとして機能していない以前に絶対に解けません。
しかし、なんでグラフィックがアレなゲームって必ずシナリオ……というか文章構成のレベルからしてナニなんでしょう？　今後の研究が待たれるところです。

蘇れ！アルトロン・テイスト

さて、このアルトロン。発売当時はこのグラフィックとシナリオがあいまって、その筋では非常な評価を受けていました。
「ただのプログラマーがシナリオもグラフィックも描かされたんだろう」
「この原画は絶対に日本人が描いたものじゃない！」
「ヨーロッパのスーパーファミハッカーが作ったのを無断でパクったんじゃねえのか？」
とか、そういう評価だったけどね！
しかし、今はなぜかグラフィックが格段に向上し、妙に小綺麗なゲームを作る普通のメーカーになってしまいました。
大変な堕落です。
またいつの日か、**グラフィッカーがある日突然全員辞める**とかの理由でこの味のある絵が復活することを切に願うクソゲーハンターです！　（A）


問題の第2面。よ～く注意して見ていただきたいのだが、グラフィックが勝負のパズルゲームなのに判別できない絵柄は驚異的！

花の慶次 雲のかなたに

ジャンル
格闘アクション
メーカー
四次元
発売日
94.11.18.
定価
9800円
ランク
★★★★

戦国時代を舞台にした『少年ジャンプ』の人気連載をゲーム化、八人のキャラクターが「物語モード」と「試合モード」で原作顔負けの真剣勝負を繰り広げる。登場人物のほとんど全員が「（主人公である）前田慶次をブッ殺してやりたい」と思っているあたり、本当に原作を忠実に再現していて嬉しい。肉弾エクストリームなキャラクターの中、ただ一人の小男・捨丸の超必殺技が最強の飛道具である火縄銃なのが最高。

ジャンルは武器持ち対戦格闘

『北斗の拳』の原哲夫＋隆慶一郎（故人）の時代劇画のゲーム化です。

ジャンルは対戦格闘ゲーム。

オープニングの慶次の、

「虎は……なにゆえ強いと思う？　もともと強いからよ」

という身も蓋もない台詞が「練習して強くなる」という対戦格闘ゲームのコンセプトにそぐわない気もしますが、こりゃ単に揚げ足とりですね。

ごめんなさい。

原作の流れを追っていく「物語」モードと、フリー対戦の可能な「試合」モードがあります。（ちなみに対コンピューター戦は「練習試合」、対人間戦は「真剣勝負」）

何処までOK？「物語」モード

この「物語」モードが色々な意味で「面白い」出来。

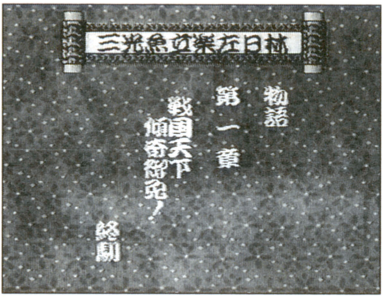
原作の細かいエピソードまでちゃんとゲームにしている辺りに原作への愛情が感じられて好感が持てるのですが、いかんせんプレイヤーの参加できる範囲が狭い辺りが残念です。

ちなみにパスワードは「五光七田月伝人川」や「幸光伝川花水光石空」と漢字入力式。ランダムで生成されているはずなのですが、そこはかとない「趣き」が出ています。

また、このモードはお子様も遊ぶスーファミの表現の限界を考えさせられる、その筋のマニアにとってはたまらないものになっているのです。

いくつか例を挙げますと……、

●原作の「棒涸らしの蛍」が「男殺しの蛍」になっている。



本作の特徴である漢字入力のパスワードを提示している画面。全くのランダムで表示されているにも関わらず、漢詩のような雰囲気があって楽しい。

●「（慶次の夜這いを通じて読者に戦国のフリーセックスを解説している）夜這い先の家人に慶次が追われるシーン」が「単に夜中に話に行っただけなのに家人に慶次が追われるシーン」になっている。

しかし、

●「**慶次のふんどしを締めた尻**」はOK。

●「耳削ぎ願鬼坊」もOK。

とよく分かりません。

まあ、「棒涸らしの蛍」はあまりにヤバいと思うのですが、直接的な行為の描写がある訳でもない「フリーセックス解説のシーン」よりも「誘拐した美少女を連れ回す連続殺人鬼で、殺した相手の耳を削いで、それを美少女の持つ桶に保存する**『ディアブロ』のPK（プレイヤーキリング、ネットRPGであることをいいことに参加者を無差別に殺す極悪人）のような耳削ぎ願鬼坊」**の方がよほどヤバいと思うのですが、みなさんは如何でしょうか？

また、このモードでは選択肢によって「涼風度」と「傾奇度」が上昇し、これによってパラメータが変わったり新しい技を覚えたりします。

原作を知っているファンならお馴染み（？）の「ふんどしを締めた慶次の尻」！　尻を出すと傾奇度が上昇するのが笑える。

姿が変わるといっても慶次の色が変わるだけですし、技を覚えるといっても敵の攻撃の苛烈さのせいで技が使いづらかったりするため、わざとイヤな選択肢を選ぶのも一興です。

選択肢の選び方によっては、原作で死亡したキャラクターが生き残ったりすることもある辺りが結構大胆です。

「プレイヤーの参加できる範囲が狭い」ということは前述しましたが、このシステムを利用して楽しむのも、ファンならば一興ではないでしょうか。

愛憎渦巻くキャラ設定

ヤバいと言えばキャラクターの造形も結構ヤバく、人脈相関図を作るとしたら主人公の慶次を中心に「**恨み**」とか「**殺したい**」というイヤな線でつながる連中**ばかり**です。

- 蛍＝殺された恋人の敵を討つため、慶次を殺してやりたい、くのいち。
- 甲斐のコウモリ＝己の美意識を満足させるため、慶次を殺してやりたい忍者。
- 捨丸＝従者になったが、慶次を殺してやりたい忍者。
- 四井主馬＝馬鹿にされたので、慶次を殺してやりたい忍者。
- 古屋七郎兵衛＝自分がモノにできなかった馬をモノにしたので、慶次を殺してやりたい武士
- 風魔の小太郎＝最高の舞台で秀吉を殺してやりたい忍者
- 岩兵衛＝「鬼」と呼ばれる異形の男と、やおいマンガも真っ青の愛憎関係です。

忍者含有率が**異常に高い**のも特徴で、総勢八キャラのうち五キャラまでが忍者（「俺はもともと甲賀の忍びの出」の慶次も含めると六キャラ）なのですから、もうこれは「**忍者ゲーム**」を名乗ってもよいでしょう。

サイコ含有率も高く、原作を読んでからプレイすると趣が**倍増します**。

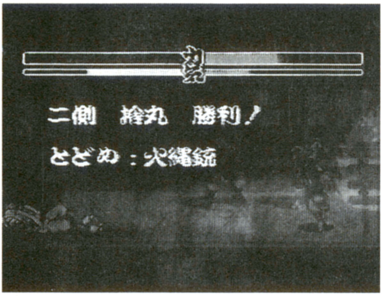
慶次抹殺に失敗してマッドへの道をまっしぐらに突っ走る主馬様の活躍や登場初期の捨丸のアナーキーっぷりは頭に入れておけばコントローラーを握る手にも力が入ろうかというもの。

特に、捨丸の名台詞（名叫び?）「たら〜ら！」がちゃんとボイスになっているのを聞いたときには、嬉しさの余り五分ほど悶絶（マジ）した位です。

ちなみに、筆者的に最も愛着のある捨丸の超必殺技の一つは「**火縄銃**」なので

すが、こいつは威力が高い上に弾が見えないという優れ物。

背の高い、偉そうな、必死に体を鍛えて技を身に付けたであろう、『北斗』直系のエクストリームな他のキャラの面々をこいつで射殺した時のインモラルなカタルシスと身も蓋も無さは、是非とも世のアナーキーを標傍するゲーマーの方に一度お試しいただきたいところです。



他のキャラクターに比べて、圧倒的にリーチのハンデを持つ捨丸の超必殺技は、飛び道具である「火縄銃」。主人公の慶次すらも一撃で倒す！

落下の痛手

ルールは対戦格闘としてはスタンダードなものなのですが、威力の高い超必殺技が同系作品と比べると簡単なコマンドで出せ、「初心者でも一発逆転」を実現している辺りに好感が持てます。

必殺技を出すコツは、コマンドを入力した後、ワンテンポ置いてボタンを押すことで、同系作品の様にコマンドとボタンの間を短くすると必殺技が出ませんので注意が必要です。

また、一部の背景に仕掛があり、技の届かない奥から火縄銃で撃たれてダメージを受けたり、端により過ぎると水中に転落してダメージを受けたりする（このダメージでも容赦なくKOです）辺りが面白いところです。

ただ、コンピューターが結構強く、隙の少ない技を連発するルーチンになっているため、必殺技の出かかりを潰される（必殺技を出そうとした所に敵の攻撃が当たってしまい、結局技を出せない）ことが多いのが残念。

……というこのゲーム、筆者の**強い勧め**に従って友人が中古を購入したところ、マニュアルには開けた形跡が無いしカセットはビニールに包まれており、明らかに「新品」であったという、「世のゲーマーはこんなお宝を見落として何をしているのか！」というエピソード（言い過ぎ）の紹介をもって本稿のオチにしたいと思います。

（Y）

クラッシュ・ダミー

ジャンル
アクション
メーカー
アクレイム
ジャパン
発売日
94.9.30.
定価
8900円
ランク
★★★

主人公のスリックがすぐに壊れるという、ブラックな海外産アクションゲーム。それもそのはず、主人公は安全試験用のクラッシュダミー（車のエアバックなどの実験に使われるアレ）。敵もクラッシュダミーやガラクタばかり。お互いに壊したり壊されたりしながら、生みの親であるDr.ザブを助け出すため、己の存在の軽さに耐えつつ、GO! GO! スリック!

？？？って何なんですか

「クラッシュ・ダミーはバラバラになる寸前だ！　機械仕掛けの災難そのものであるジャンクマンがロボット設計者のDr.ザブを誘拐したのである。

Dr.ザブを取り戻すのは、クラッシュ大好きロボット、スリックだ。

クラッシュ・テスト・センターでは道路を？？？し、建設現場では？？？を振り、軍事兵器テストゾーンでは？？？をする。ジャンクマンとネジの緩んだ手下のジャンクロボットどもが、このロボットの〝社会改良〟を終わらせようと力を振り絞る……だが、安全を取り戻せるかどうかはあなたの腕次第だ。冷静に攻撃するのだ」（原文まま）

いきなり電波系の入ったパッケージの文章が、フルスロットルにトバしてくれてクソゲーハンター的にツボ直撃！　いきなり元を取った気分になります。

主人公は安全試験などのために車に乗せられて壁にぶつけられたりする人形、「クラッシュ・ダミー」。

「壊れるものなんだし、いーじゃん」てな感じで、どうにもコントローラーを握る手から力が抜けてしまいます。

「設定不要論」とでも言いますか、「本当に面白いゲームは●と×がキャラクターでも面白いはずだ」てな過激な主張があります。極論だとは思うのですが、実際に本作の様な**あまりにも無茶な設定**を見るに当たってはそうも言っていられま

せん。

スケボーに乗った天使　ケニー君

ダメージを食らうと体のパーツがどんどん外れていきます。

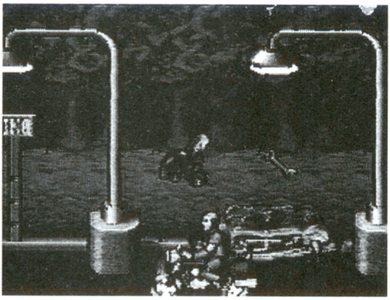
「片足でひょいひょい跳ねる」なんてのは序の口で、最終的には「**スケボーに乗った天使　ケニー君モード**」に突入！　というめくるめく展開が待っています。

本作はジャンプボタンと攻撃ボタンで進撃していくアクションゲームで、面の構成を暗記するのが重要になってくるという典型的な「覚えゲー」です。

つまり「ノーダメージで突き進む」なんてのは至難の技ですので、ゲーム時間のほとんどをこのフリーキーな姿で過ごすことになります。

他にも「しゃがむと体がバラバラになる」「エアバッグを取ると体が丸々と膨らむ」など、ここまで徹底すると、これらの**愉快な**変形がウリであるとしか思えません。

ボーナス面も、主人公の乗っている車をうまく**クラッシュさせればボーナス点が貰える**という、爽快かつデンジャラスな代物。**裏テーマは「破滅へGO!」**とさえ思えてきます。


バイクを飛び越すクラッシュ・ダミー。足なんかなくても、ごらんのジャンプ力！

行く手を阻む敵も、クラッシュ・ダミーやロボットばかりと徹底しています。

コメディタッチとあいまって、「人間の目には見えない暗闘」というより「すぐ壊れるダミーの内輪もめ」にしか見えません。

「クラッシュ大好き」とか裏テーマは「破滅へGO!」とか、何故か映画『クラッシュ』（ひょんなことから交通事故フェチになった主人公が奥さんや同好の士と車をぶつけまくりつつ高みを目指す、フェティッシュ馬鹿一代てな映画）と妙に共通する部分が多いのですが、「もしやゲーム化!?」とか考えるのは完全な妄想でしょう。　（**Y**）

シンジケート

ジャンル
シミュレーション
メーカー
EAV
発売日
95.5.19.
定価
9800円
ランク
★★★

『ポピュラス』のブルフロッグ社が開発したシミュレーションゲーム。舞台は近未来。世界はシンジケートによって支配されていた。プレイヤーはヨーロッパで唯一生き残ったシンジケート「ユーロコープ」の若きリーダーとして、サイボーグエージェントを操り世界に覇権を唱えなければならない。「サイボーグに改造される一般市民」「轢き逃げやり放題」など、スーファミの表現の限界に挑戦した暗黒ゲーム。

秘密結社ブルフロッグ

「指先の降下二ミリで人生破壊」ゲームとして有名な『ポピュラス』のブルフロッグ社が世界へ送る、ブッちぎりの暗黒リアルタイムシミュレーションゲームです。

『ポピュラス』と同様に「空の高みから見おろす視点」と「**人間なんて所詮コマ**」というヒドイ（当然、ホメ言葉です）思想は本作でも貫かれており、「世界の警察」アメリカ軍もフセインを取り締まる前にブルフロッグ社を何とかした方がいいのでは……という妄想さえ沸き出てくる暗黒っぷり。その「黒さ」は、クソゲーハンターの様な腐れオタクのハズレ者の心に強く強く訴えかけてくるのです。

元はパソコンのゲームなのですが、グラフィックは全て書き直しとなっている上、マップも完全オリジナルなので、パソコン版を持ってる貴方も安心してプレイが出来ます。

『シンジケート』真のオープニングとは!?

さて、何だか意味深なカットが羅列されるオープニング（オープニング用のカットの中からランダムで何カットかが表示される様です）ですが、いきなりここで「国民機スーファミの表現の限界」のようなものが見られます。

別に、容量とか解像度の限界なんて野

暮な話ではありません。

以下はパソコン版のオープニング。全く誇張はありません。このまんまです。

①未来世界。ニューヘッセン駅の前で人待ち顔の市民。

②その横から突っ込んでくる車。**何の躊躇もなく市民をはねる**。

③車の中からでてきた男たち、先ほどはねた市民を車の中に拉致。

④車、巨大な建物の中へ。

⑤ドアの前にひったてられる市民。

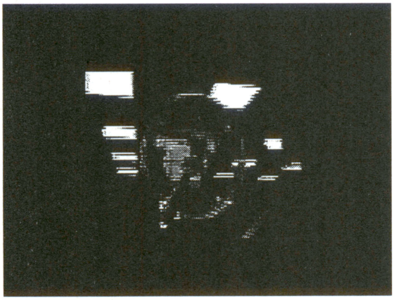
⑥暗い部屋。中央のリング状の機械に、拉致されてきた市民がハリツケに。

⑦ハリツケにされた市民が**どんどんサイボーグ化**されていく。

⑧さっきと同じ駅の前。恐らくは元市民であろうエージェント、こちらにレーザーサイトを向ける……。

とまあ、ゲーム史上に残る**豪快な**人権無視のオープニング。

これらのシーンをバラしてランダムで構成したのがスーファミ版のオープニングって訳なのですが、②とか⑤のカットが無い辺り、「国民機スーファミの表現の限界」というのはあながち邪推ではないと思われます。


スーファミ版『シンジケート』オープニングより。ハリツケにされた一般市民の図……これがカットされていないないのはすごい。

それにしても「ハリツケにされた市民」がスーファミでOKなのは、ちょっと衝撃です。

サイボーグ戦士、誰が為に戦う（オレの為）

ゲーム内容は、オープニングに輪をかけて豪快な代物。

マップ毎に設定された任務をクリアして行くのですが、ある時は敵シンジケートのエージェントを抹殺し、ある時は協力を拒む科学者を拉致（洗脳兵器「パーシェナイダー」で「説得」してから）し、ある時は新兵器を強奪し……全くといっていいほど合法な任務が存在しないのですが、これも「ユーロコープ」拡大のためです。

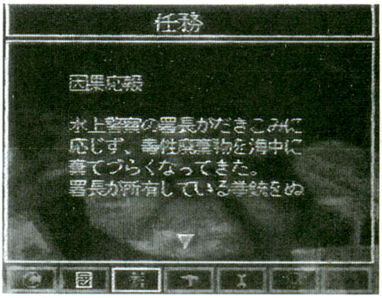
「水上警察の署長が抱き込みに応じず、**毒性廃棄物を海中に棄てづらくなってきた。**署長が所有している拳銃を盗みだし、奥方のボディーガードに対して『使用』せよ。拳銃を元に戻せば、楽しいドラマの始まりだ」

　この任務に対するマップタイトルが**「因果応報」**なのですから豪快極まりありません。

　サイボーグ・エージェントがあなたの手駒になります。彼らには**常に薬物**が注入されており、命令への絶対服従ばかりでなく、アドレナリンや知性や判断力のレベルまで制御可能です。

「人間をコマにするのか！」と批判を浴びることの多いシミュレーションゲームですが、ここまで徹底して「コマ」として扱っていると、ゲームシステム云々以前にある種のポリシーを感じます。

　彼らを操り、**洗脳兵器「パーシェナイダー」**を使って市民や警官／ガードマン（何故かスーファミ版では浮遊ロボット）、果ては敵エージェントまで「説得」（本当にこういう表現）して盾にしつつ、目的に突っ走るのがセオリーです。



マップタイトルは「因果応報」。でも、やっていることは単なる犯罪行為という、ある意味で「シンジケート」を象徴した画面。

　この「説得」ですが、近くにいる人間をガンガン取り込んでいくため、シンジケートの秘密任務がいつの間にか宗教団体の行列になってしまいます。

　警官やガードマン、敵エージェントを「説得」するにはそれなりの制限が課せられるのですが、一般市民に対しては**「常に説得可能」**な辺りが正しくフォーリンテイスト。

　当然、我らがサイボーグ・エージェントと比べると脆弱な奴らばかりですので、敵と交戦して射殺されたり、車での移動の際に乗り遅れたのを間違って轢いてしまったりしてドンドン数が減っていきますが、次を補充すればいいだけですので全然平気です。

　また、すれ違った市民の顔が気に入らなければ**突然射殺してもOK**ですし、車

が欲しくなったらそこら辺に止めてある中から気に入ったやつを選んで乗り込めばOKです。

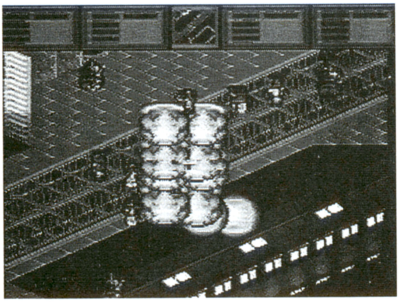
警官やガードマンが怒って発砲してきますが、なんといってもこちらは精鋭サイボーグ・エージェント。**本気になれば秒殺できます**ので、事実上やりたい放題です。

なんという豪快さでしょう。さすがは洋ゲー。ハンパじゃありません。

他にも、制限時間内に何人車で轢き殺せるかを競うとか、**人混みの中で自爆する**とか、「黒い」方面の遊び方には枚挙に暇がありません。

ちなみにパソコン版ではローカルルールとして、何人の女性をナンパ（って「洗脳」ですが）出来るかを競う「ナンパストリート」なる遊び方がありましたが（これが間違って車で轢いてしまったり、男をナンパしたり、電車に乗り遅れて轢かれたりするので結構難しい）、スーファミではグラフィックの関係からイマイチ気合いが入らないのが非常に残念です。

みんなの心に潜む闇



いきなり自爆！　周りにはたくさんの一般市民がいるため、この後の光景は……。

ただ、「中が見えない上に結構入り組んでいる建物の中を進まなければならない」「洗脳した味方が地形に引っかかる」『説得』ミッションの撤収時、どれが連れ帰らなければならない人で、どれが洗脳した一般市民か分からない」「日本的な感動イベントが無い＝日本人にはある意味地味」（別の意味での「感動」はあるのですが）という欠点があるのも確かで、この辺りが本作が日本ではマイナーな理由でしょう。

世界制覇後のエンディングの字幕に語られない因果応報を見るか、ユーロコープの支配の元で繁栄（?）する世界を見るかはあなたの自由。あなたの暗黒指数を計る為にも、是非とも一度プレイしてみて下さい。　（Y）

スマッシュTV

ジャンル
アクション
メーカー
アスキー
発売日
92.3.27.
定価
7800円
ランク
★★★

近未来を舞台にした、外国産のアクションシューティング。謎の番組「スマッシュTV」に出場、小市民の三大欲求である「TVに出たい」「金が欲しい」「合法的な殺しや破壊を満喫したい」の全てを満たしながら、（文字通り）生還するのが目的。ボスの巨大司会者や無節操に転がる札束なども狂った世界が魅力的。倫理観の稀薄な洋ゲーの中にあって、究極とも言える「人命の軽さ」を誇っている。

BIG CHANCE!
BIG PRIZES!

さあ、あなたは近未来のTV番組『スマッシュTV』の好運な出場者です。

「『スマッシュTV』？　クイズ？」

クイズじゃありません。

「歌番組？　スマッシュな歌声……なんちて」

歌番組でもないですね。

「ん〜、じゃあ、お笑い？」

近いけど、違います。

「んじゃ、どんな番組よ？」

それでは説明いたします。よ〜くお聞き下さい。

『スマッシュTV』とは究極のアクション番組。あなたはヘルメットと全身タイツ、そして一丁のマシンガンを手に、幾つもの部屋に分かれたゲームフィールドに行っていただきます。

……部屋の扉が閉まってるの？

そんなの当然です。

部屋の扉は、敵を全滅させないと開きません。ちなみに、敵に殴られたり撃たれたりすると死にますので注意して下さいね。

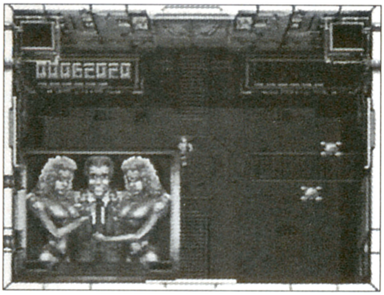
「え、なんだよそりゃ！」

「それでは好運を！　BIG CHANCE! BIG PRIZES!」

……という（どういう）訳で、スーファミのカルトアクションゲーム『スマッシュTV』の登場です。

アメリカナイズされた異常に濃い顔の

司会者の「BIG CHANCE! BIG PRIZES!」という言葉にそそのかされて、貴方は近未来の殺人番組『スマッシュTV』に出演し、**物欲と金銭欲に溺れ**、そのブザマな姿を視聴者にさらして下さい。



完全にアメリカナイズされた……と言うよりは、もう訳が分からないレベルでうさんくさい、美女を抱えた司会者！　彼にそそのかされて（？）、あなたは命懸けのゲームに挑戦する!!

『スマッシュTV』は惰弱なトレンディドラマとバラエティ番組が幅をきかせる昨今の日本TV界からはとても考えられない番組です。

何しろ、マシンガン一丁でわんさか湧いてくる敵を射殺しつつ、地面に出現する札束とか商品をかき集めていくという物欲&バイオレンスな姿が放映されるというのですから、流石は近未来。**放送コードなんて無いも同然**です。

テキストデータが少ないにも関わらず、その感情移入度はそんじょそこらのRPGなど目じゃありません。

それもそのはず、本作は我々小市民の三大欲望「**TVに出たい**」「**金が欲しい（出来ればラクして）**」「**合法的な殺しや破壊を満喫したい**」の全てを同時に満たしているのです。

究極に軽い「命」

「紙よりも　薄い人命　海外ゲーム」

「誤差で生き　誤差で死にゆく　海外ゲーム」

「生き死にが　後を引かない　海外ゲーム」

……と五七調で詠まれる程に人命が軽いのが海外ゲームの特徴なのですが、本作『スマッシュTV』においてもそれは例外ではありません。

「例外ではない」どころかその「人命の軽さ」は間違いなく**業界トップクラス**に入る逸品です（ヒドイ）。

これはもう画面を見ていただければ一発なのですが、何しろ**魚の産卵**かダムの放水かって位の勢いで吐き出された人々が「連射に何の制限もないマシンガン」

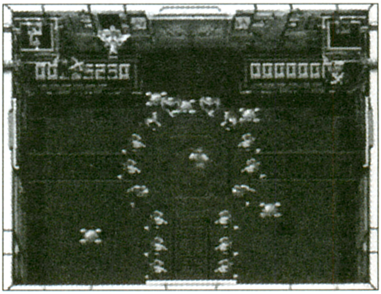
で**五人／秒**のペースで撃ち殺され続ける様には「生命の尊厳」も何もあったもんじゃありません。

「連射に何の制限もないマシンガン」が標準装備にも関わらず、死因の七〇%は「追いつめられての死亡」なのですから、本作の異常な敵の量が知れるというものです。一プレイあたり一〇〇〇や二〇〇〇は軽く殺っちゃってるはずなんですが、罪に問われるどころかお金や商品まで貰えてしまいます。

だってこれは『スマッシュTV』なのですから。

TV番組ですからもう全部OK。棍棒で殴られてくぐもった悲鳴を上げつつぶっ倒れようが巨大戦車に轢かれようがOK、OKってもんです（**ヒドイ**）。

ここまで徹底して人命が軽いと哀れと



面スタート時に、これだけの敵に囲まれています。まずは確実に一回は死にます（ヒドイ）。

か何とか思う前に笑いが出てしまいます……と書くと、どっかの何とか団体の偉いヒトが、

「だからゲームなんてロクな娯楽じゃないんだ！　嘆かわしい程の人命軽視！」

とか何とか言いそうですが、**その「人命軽視」がゲーム界や一般社会で当たり前だったらこんな原稿は成り立ちません。**

究極の感情移入

さて、こうして敵を射殺しまくるとアイテムが出現します。

他のゲームなら点数の形をした謎の物体であるとか、ダイヤモンドの形が描かれた謎のプレートであったりするのですが、本作の場合、「**札束**」や「**ビデオデッキやTVや車の入ったプレゼント箱**」という余りにも即物的かつ小市民的な喜びを喚起させるアイテムなのだからたまりません。

コントローラーを手にした筆者の頭の中は真っ白です。

前述した様に異常な敵の出現量を誇る本作で、これら札束やプレゼントを取りに行こうとするなんてのは只の自殺行為

に過ぎません。

全く愚かな行為です。取りに行くのは武器アイテム、それも有効なものに限り、敵に囲まれないよう壁際に位置し……なんて事は分かりすぎるほど分かってるんですが……**分かってるんですが……我慢できません！**

ええ、我慢できませんとも！　だって、札束ですよ、さ・つ・た・ば！

ビデオデッキですよ？

TVですよ？

これさえあれば、テープ巻き込むウチの古いデッキなんざポイしちゃっていいし、Uチャンネルが映り悪いのだってイッパツ！　コタツだって買っちゃえるし、同時にファンヒーターやホットカーペットだって買っていいし電子レンジがあればいつも温かいコンビニ弁当食えるし、いやいや金さえあればコンビニなんて言わないで三食天ぷら蕎麦一年間とかだって出来る訳だし…………あれ？　**何の話でしたっけ？**

見苦しい具体例を多々出してしまい申し訳ありません。**思わずマジになってしまいました**が、要はそれ位パワーがあるって事です。

身の危険を省みず、札束やプレゼントを拾い集める浅ましい姿は正にTV番組そのもの。

お茶の間はもう大喜び、俺様棍棒で殴られて「むーっ！」て訳で、RPGや格闘ゲームが必死になってやってる「プレイヤーの誘導」を本作は設定とアイテムでちょちょいとやっちゃった訳で、ガイジンさんの手腕に感心すると共に恐怖さえ覚えてしまいます。

陽気＋マッド＋札束＋プレゼント＝『スマッシュTV』

こんな恐るべき『スマッシュTV』ですが、実はアーケードゲームからの移植作（オリジナルはレバー二本で操作。一本は移動／**一本は弾の発射方向制御**）。これがゲーセンに置いてあって皆がワイワイやってる姿を想像すると、なんだか「外国」というものが少しは分かった気分になります。

さあ、書を捨てよ！

TVに出よう！

殺人番組『スマッシュTV』に！

ひたすらあさましくかけずり回り、本性をむき出しにするのだ！（むき出しになった後の責任は持てませんが）　**（Y）**

船木誠勝HYBRID WRESTLER 闘技伝承

ジャンル
スポーツ
メーカー
テクノスジャパン
発売日
94.10.21.
定価
9800円
ランク
★★★

「秒殺」で有名な、実戦指向のプロレス団体「パンクラス」のタイアップソフト。ガード動作からの返し技や間合いによって技が変化するなど、対戦格闘ゲームのいい点をピックアップ、独自の操作形態を作ることに成功している。本作品を特徴付けているのは、キャラクターエディットモードの存在。プロレス版『ダビスタ』という形容がぴったりのシステムで、前代未聞の「レスラー育てゲー」として楽しめる。

タイアップゲーム戦国時代

世はタイアップゲーム流行。

全日の「これで馬場さんがいつ引退しても大丈夫」な**デジタル馬場**が本物の三倍のスピードで動く『全日本プロレスフィーチャリングバーチャ』（マニアックなあなたは『**全日本プロレス　ファイトだポン！**』でも可）、新日の**ポリゴンレフェリーやポリゴンリングアナの大技がレスラーにサク烈**する『闘魂烈伝シリーズ』、**今はなき**Uインターのタイトルがデンジャラスな『**最強**』、前田日明率いるリングスの『2』は**返し技入力で指紋が消滅する**『アストラルバウトシリーズ』などなど、メジャーどころの団体はほとんどタイアップゲームを出しているといっても過言ではありません。

なんと、あの船木誠勝率いるパンクラスもタイアップゲームを出しています。

「**秒殺**」という言葉に代表されるシビアな試合、団体のエースさえも絶対ではない**純粋な強さを追求する求道性の高さ**、徹底的な肉体改造理論により水泳選手のような肉体を作り上げた「ハイブリッド・レスラー」達の集う団体のタイアップゲームとは……？

「**ディック・フライもどきとストリートファイト！**」

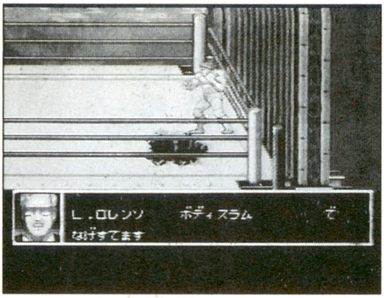
「櫓の上に組まれたリングから相手を**叩き落として**『男塾』な決着！」

「**怪奇派レスラーが祈ればリングの上が炎上！**」

という、船木誠勝唱える「ハイブリッド・レスリング」の**定義の広さ**を思い知らせる内容でした。

これが「ハイブリッド・レスリング」だ!

本作の最大の特徴は、自分の思い通りのキャラの作れる「キャラクターエディット」モードです。



ストイックな「ハイブリッド・レスリング」とは200%方向性が異なる、ボディスラムで抜けるリング。ファンには(様々な意味で)たまらないものがある。

　名前を付け、ファイティングスタイルを決め、外見をエディットし、技を選択し……とここまでなら『ファイヤープロレスリング』シリーズにも存在した要素ですが、本作は「年齢を重ねることでキャラの能力値が変化」したり「**子供を作って二世レスラーにできる**」という、スポーツ選手の哀愁を描いた「これで泣けなきゃ漢に非ず」というものになっています。

　目的は、五四歳の強制引退までに「三冠を統一する（ちなみにご存じない読者のために書くと、ショー的な要素を排除したパンクラスのリングにベルトは三つもありません）」ことと「世界遠征を完遂する」こと。

　一〇人のライバル達と戦っていくのですが、パンクラスとのタイアップゲームな割に、**実名で出てくるのは船木誠勝のみ**。船木の永遠のライバルである鈴木みのる（同じくパンクラス所属）すらも出てこないのは、あんまりです。

　他のレスラーはディック・フライもどきやヴォルク・ハンもどき、ビッグバン・ベイダーもどきなのですから、夢の対決と喜ぶべきか版権を悲しむべきか**複雑な気分です**。

　「三冠を統一する」ことを目的として戦う「ランキングモード」はともかくとして、世界各地を転戦するという設定の「世界遠征モード」は、パンクラスタイアップのソフトと考えるとちょっと**ドキドキする展開**が一杯。

　「**落とされたら負け**」の豪邸内の高台に

設けられた闘技場や「デスマッチルール」の**ストリート**、「投げ技をかけるとリングが破れてゆき、**敗者は下へとまっさかさま**」の断崖などの、『男塾』レーベルか『キン肉マン』レーベルかという男らしいリングが盛りだくさん。

他にも「軍人さんの見ている前で戦う、下が砂」の砂漠リングがありますが、こちらは何故か（白々しいぞ！）対戦専用のリング。

その場所の選ばなさっぷりにはグレイシー柔術も真っ青。

「ハイブリッド・レスリング」の懐の深さを感じます。

老兵は死なず

こうしたリングを転戦していく内に年をとるのですが、若い内はドンドン能力値も上がり、それに応じて色々な技が使えるようになっていきます。それこそ登り調子、恐いものなど何もありません。

だが、人はいつまでも若いままではいられません。老いが忍び寄り、能力値が下がっていきます。今まで使えたあの技が、この技が、自分の元から去っていく。

もう終わりなのか？　いや、違う。自分の息子がいる。

自分の技を能力を、そして夢をたくすため、老兵は今日も再びリングに上がる……！

泣かせる話です。

特に、数年前までは華麗なテクニックでリングを沸かせたはずのこの俺が、歳には勝てず、今じゃこんな技しか使えねえ……てな辺りは色々な意味で泣けます。

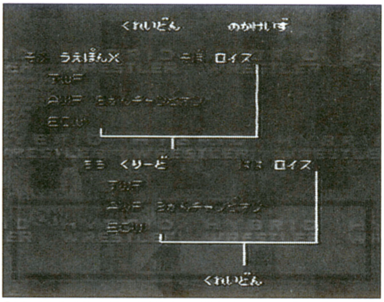
何しろ、能力が低いので相手の一発が致命傷になりかねないから気が抜けません。また、技が少ないので、試合が「延々とボディスラムをかけまくった挙げ句にフィニッシュはただの体固め」みたいなことになってしまいます（結構辛い状態ではあるのですが、それさえもニタニタ笑いながらプレイしてしまうのがプロレスファンって奴らです。俺は前座のいぶし銀……て浸っちゃう訳です）。

そのフォールさえも、**足が衰えているので**一苦労です。

夢をたくそう

衰えたのはしかたありません。このまま五四歳の引退を待つだけではなく、予め結婚しておけば子供が自動的に生まれ（生まれる子供は**必ず息子**）、彼が一八になった暁にはレスラーデビューさせるこ

とができるのは前述の通りです。
結婚相手によって子供の能力値が変化するのですが、どんな能力値の子供が欲しいかを念頭において、女子レスラーや歌手や陸上選手などから相手を選ぶ辺りは「結婚」というよりは「交配」に近いのではないでしょうか（ちなみに、**親子で同じ女性と結婚することも可能**）。
こんな心持ちでプレイしているせいか、家系図も人間のそれというより**馬のもの**に見えてしまい、不純極まり無いです。「生まれる子供の能力を期待しての結婚」とは文字にするとあんまりですが、カタログ形式の画面で表示される台詞もない結婚相手に感情移入しろって方が無理です。
うまくいけば高い能力を持つ子供ができます。本作の技バリエーションは能力値で決まるので、高い能力を持つ子供ならばより長い間多彩な技を使い活躍できる訳です。
基本的に、レベル高めの女性ほどいい能力値の子供を生むようなので、「人気」値を稼がなければならない辺りがリアルです。



『ダビスタ』のように警告して欲しかった2代目と3代目が同じ女性と結婚（交配）してしまっている豪快な家系図。これはインブリード！

この様に哀愁と打算にあふれた「キャラクターエディット」モードですが、プレイの目的が「三冠の統一」と「世界遠征の完遂」の二つだけで、初代のキャラクターでも少し努力すれば達成可能なのでいささか寂しいところです。
また、基本的に子供のファイティングスタイルは親と同じものになるので、長期間のプレイは単調なものに陥り易い欠点があります。
残念ながら本作の続編の話は聞きませんね。関係者の皆様。独自性が高く色々な可能性を含んだこの「キャラクターエディット」モードをボリューム増強した漢（おとこ）泣きゲームの開発を、是非ともご検討下さいませ。（Y）

ラブクエスト

ジャンル
RPG
メーカー
徳間書店インターメディア
発売日
95.3.17.
定価
9800円
ランク
★★★

主人公はマザコン。そんな彼も、恋人「ゆか」と結婚することになった。これからはバラ色の日々が待っている。進む結婚式。主人公が指輪を渡そうとしたその瞬間、「ゆか」は忽然と姿を消す。何故？　何処にいるのか……？　その「ゆか」を探し出すのがプレイヤーの目的。敵は「戦う」のではなく「口説く」。「先っちょ、先っちょ、気持ちイイ」などゲーム界最強の言語芸が全編に渡り展開する、確信犯的バカゲー。

伝説の怪作RPG

「超マザコン」「内向的」「それ故か母性本能をやたらとくすぐる」「思い込みの強さは天下一品」という、額に紋章も光らなければ、龍の生まれ変わりでも神の仮の姿でもないという、割と前代未聞の**格好悪い主人公**（しかしシンクロ度が高い分、感情移入度は勇者サマの数段上）が、街に出没するギャルたちとラブアタック！

経験とお金を稼ぎ、仲間のギャルの尻に敷かれながら婚約者「ゆか」を探すという、伝説のカルトRPGです。ギャルのデザインはあの弓月光で、個人的にはちと濃いめかと思いますが、これがバリバリアニメ絵だったら本作の「味」が出ていたかどうか実は怪しいところです。

戦闘システムは皆さんご存知の通り、出てくるギャルに攻撃（アプローチ）を仕掛け、その心を愛で満たせば勝ちというシステム。

通常攻撃の「くどく」の他、レベルが上がると「こしにて」「あしなめ」「**どげざ**」などの技を覚えてゆきます（ちなみにクリティカルヒットは「一言でよろめいた！」）。

基本的に攻撃できるのは主人公だけで、残りのメンバーはサポートに回るのですが、サポートをお願いすると「ご機嫌」というパラメータを消耗してしまいます。「ご機嫌ポイントが低すぎるとお願いを聞いてくれないぞ」（マニュアルより）

……てな訳で、これを回復するために色々な物を買って仲間のギャルに貢がないといけない辺りに男の悲哀を感じます。

仲間はほとんどがギャル。彼女達の姿（CG）を嘗める様に眺める事のできる「見る」というコマンドがあるのですが、男性キャラに使用しても「見られません」の**一言で済まされてしまう**辺りが豪快です。

ゲーム界最強クラスの言語芸

さて、本作最大の特徴は、ゲーム史上最高ランクに位置づけられる（何の客観的根拠もなく、クソゲーハンターが**勝手に認定してる**だけですが）、メッセージによる言語芸の数々です。

色々な意味で「ヤバイ」メッセージが目白押しで、

「**先っちょ、先っちょ、気持ちイイ**」

というメッセージを見た瞬間、何を疑うより先に**自分の正気を疑った位**です。

だってスーファミは下は幼稚園児から上は翁さん婆さんまでプレイする国民機であり、「僕らは、マリオと強くなる」のマリオが動く機械で「先っちょ、先っちょ、気持ちイイ」なんてメッセージが見られるとは、いまだに信じられません。

こんなメッセージはまだまだ序の口で、

「**＊**おことわり**＊**この男のセリフは『はんざい』をほのめかすないようでしたので、警察の方からキビしくちゅういをうけてカットになりました」

「はなしかけるでないっ‼ いま、キズあとをぬっているトコロだ！」

「GO！ GO！ ファイト！ 好きなだけ、はいてエ！ キャ～、ステキ～」

「**＊**お知らせ**＊**この人は『**たいしゅう**』**がキツイので**近づかないようにして下さい」

「よいこがマネしてトモダチを食べちゃうかもしれないだろ。くじょうがさっとうしたらオマエのせいだからな」

「ゆるさん！ おれの『**メスイヌけん**』でこなごなにしてやるっ！」

……などなど、本編となんの関係も無い（！）良質な言語芸が満載されており、本書の読者なら定価で購入しても高くないという位の狂いっぷりです。

この「狂いっぷり」はイベントにまで及んでおり、「外人男性とHして車の化け物（イエローキャブ）と化した女性と戦う某国大使館員」「プレイ三〇分で暴力バーに引っかかりパンツ一丁にされる主人公（専用のグラフィックまである）」

「ビルの上に降ってくる**巨大ウンコ**、その中で何かをむさぼり喰うインド人」「オープニングで『ゆかさんをさがしますか』の質問に延々『やだ』を選択し続けると見られるニセのエンディング」などなど、イベント内容を書いているだけで笑いがとれてしまうどアホウ（ホメ言葉）な代物ばかり。

特にゲーム中盤、表参道（本作の舞台は東京です）の「**オスキー**」編集部でレビュアーが付けている『ラブクエスト』の評価は自虐の嵐（「マッド」と「自虐」は本作の二本柱です）で涙なくしては見られません（個人的な事情で恐縮なのですが、筆者と本作は笑いの方向性が似ているせいか、これら自虐ネタに至る心理がとてもよく分かります）。

狂いの中に涙あり

狂ってるだけかというとそれだけではなく、主人公のマザコン青年と世話焼きヒロイン、デパガの「はるか」さんとの関係であるとか、はすっぱで「はるか」さんと反目している「れいこ」がチラリと見せる友情であるとか、最初から最後まで頼りなげながら確実に成長している主人公とか、月で結婚式をする為に金を貯め続けるカップルとか、大旦那の教会での一喝とか、主人公の最終局面の選択とかイイ話も目白押しです（余談ですが、ヒロイン候補はデパガの「はるか」さんとパープーな「れいこ」の二人出てきます。出てくるのですが、この二人の扱いが天と地ほどに違います。興味のある方は調べてみて下さい）。

ゲーム屋へ走れ

断言します。

本書で笑える読者であれば、本作を見てないのはとんでもない「機会損失」ですので、**今すぐゲーム屋に走って下さい**。

これだけの言語芸が、これだけのアレやソレが国民機とも言えるスーファミで発表されたというのは正に**奇跡としか思えません**。

主人公を最強レベルにする裏技もありますので、是非とも、全編に散りばめられたマッドな笑いを味わって下さい。

この手の作品は、手に入らなくなってから猛烈にプレイしたくなり後悔するということが往々にしてあります。

手に入る今の内に是非とも体験し、この奇跡を共に分かち合いましょう。（**Y**）

新機動戦記ガンダムW

ジャンル
格闘アクション
メーカー
バンダイ
発売日
96.3.29.
定価
7500円
ランク
★★

人類が宇宙へと移住し、百数十年が経過した、A.C.（アフターコロニー）一九五年。コロニーを制圧する地球圏統一連合を乗っ取り、独裁者となるべく暗躍する勢力があった。それに対抗するべくコロニー側は「オペレーション・メテオ」を発動、流星に偽装した五機のガンダムが地球へと降り立つ……。ガンダム世代が夢見た「ノンストップ・ハイテンポ・縦横無尽のモビルスーツ格闘」を実現させた名作アクション。

ノンストップ・ハイテンポ・縦横無尽

OVAなどでいまだ続編の作られる『ガンダムW』のゲーム化です。

女の子に大人気な作品のゲーム化な割に、ジャンルはいわゆる「対戦格闘」と婦女子には一番縁遠いところなのにビックリです。

本作は、「キャラもの」＋スーファミでは難しいとされている流行ジャンル「対戦格闘」であるために注目されることが少ないのですが、**実は独特のシステムを持ち、スピード感に満ちた快作**なのです。

本作『新機動戦記ガンダムW』は、対戦格闘ゲームが持っている二つの側面である「他者との対戦」「コンピューターとの対戦」の内、「他者との対戦」に重点を置いた作品です。

オーソドックスな「対戦格闘ゲーム」のシステムを踏襲しつつ、自分がモビルスーツ（解説の必要は無いと思いますが、一八メートル弱のロボット）であるが故の独特のシステムを取り入れている辺りに好感が持てます。

本作を一言で表すならば、
「ノンストップ・ハイテンポ・縦横無尽のモビルスーツ格闘ゲーム」
となります。全然一言じゃないですが、**熱意が余った故ってことで勘弁して下さい。**

新機軸「ガードダッシュ!」

本作の特徴の一つは、動きの自由度が高い（カプコンの超人格闘ゲーム『X-MEN』の影響を見ることができる）ことです。

その際たるものが「**ガードダッシュ**」。

通常、ダッシュという行為は前方／後方への高速移動が可能な代わりに無防備になるというのがこれまでの不文律でしたが、この「ガードダッシュ」、その名の通り「**防御しながら高速移動**」が可能になるのですから目からウロコです。

「飛び道具の連発」や「接近してきたところを迎撃」などの消極的な戦法や対応形／後手の戦法（いわゆる「待ち」ってやつです）が物議をかもすことの多い対戦格闘ゲームですが、この「ガードダッシュ」システムはこれら問題への一つの解答であると言えるでしょう。

互いに「ガードダッシュ」を駆使しての戦闘は、**どんなレンジからでも一瞬にして肉薄される可能性がある**ため、非常にスピーディ＋緊張感あるものとなっており、まさに一瞬たりとも気が抜けません。

と、一見万能感のある「ガードダッシュ」なのですが、「防御しながらの高速移動」ってことはつまり**停止するまで防御姿勢のまま。**

「防御」に対しては「投げ」という対戦格闘のセオリー通り、投げ技に対しては無防備となるため、見切られて投げを仕掛けられるとなす術なくダメージを受けてしまう……と、きっちり攻防の中にグーチョキパーが成立しています。

対する「通常ダッシュ」は、無防備になるが故に打撃／投げのどちらにも移行することができるため、「通常ダッシュ」と「ガードダッシュ」を使い分ける必要が存在する訳です（ちなみに「俺を見たやつは死ぬぜぇ」のガンダムデスサイズはダッシュ中に無敵時間が存在するため、特にこの使い分けが重要になります）。

まさにモビルスーツ格闘

バーニアをふかしてのハイ・ジャンプ「ブーストジャンプ」からは、滞空時間を伸ばす「ホバリング」や、前方／後方への「空中ダッシュ」に移行することが出来、前述の「ガードダッシュ」と併用することにより、フィールドを縦横無尽に動き回るというモビルスーツならではのアクションを体感できます。

基本的に各種必殺技は空中での使用が可能（マニュアルの技表には、「空中で使えない必殺技」に印がついているぐらいです）。

これら「ガードダッシュ」「ブーストジャンプ」「ホバリング」「空中ダッシュ」「通常技」「空中必殺技」を組み合わせることにより、実に多彩な動きを組み立てることが可能になっています。

惜しむらくは「ブーストジャンプ」の滞空時間が短いため、『ガンダム』シリーズに見られるような空中戦が出来ないことですが、これは「他者との対戦」を考えた場合の取っつき易さを保持するべく外された要因なのかも知れません。

電光石火で叩き込め、弱→強→必殺技の連続打！

前述した通り、本作はとにかくハイテンポ。

「ダッシュ」「ガードダッシュ」「空中ダッシュ」による機動性に加えて、連続攻撃に重点の置かれた作りになっているのがその理由。

弱の攻撃から隙なく強の攻撃に繋ぐことができ、そこから更に必殺技へ（入力に自信があるなら超強力な『メガ必殺技』へ）繋ぐことが出来ます。

また、相手がダウンしたならばそこを情け容赦無く攻撃することも出来るため、ちゃんとテクニックが有ればワンチャンスで逆転することも可能です（ダウンした相手に何発も攻撃を入れることが出来る上に、ダウンした側に回避手段が用意されていないのがちと問題であるが、これはまあ開発者の「思想」でしょう）。

ゲームスピードが全体的に少し速めになっていることもあり、縦横無尽にフィールドを駆け巡り、相手の一瞬の隙をついて得意の連続技を決めた時のドライヴ感覚は対戦ゲーマーなら中毒間違い無し。

対戦格闘ゲームに心得があり、対戦をやってくれる友人がいるならぜひとも一度味わって欲しいドライヴ感覚です。

さあ、この辺まで聞いたなら対戦格闘マニアならたまらないはず。

友人を引き込んでスーファミの前に座り、共に感じましょう！　このドライヴ感覚を！　そして、最弱のガンダムサンドロックを誰か救ってやって下さい！

（Y）

アンダーカバーコップス

ジャンル
アクション
メーカー
バリエ
発売日
95.3.3.
定価
9800円
ランク
★★

マニア御用達の洋ゲーメーカー・アイレムから移植のアクションゲームである本作、そのコンセプトは「極上のバカ」。国民機・スーパーファミコンに移植するにあたり「EASY」モードを追加するなど、初心者に対する細かいケアは嬉しい限り。二〇四三年、悪ののさばる街を舞台に、ザン・タカハラ、マット・ゲーブルズ、ローザ・フエルモンドという三人のシティ・スイーパーを操って、悪の野望を打ち砕け！

ドット末世、スーファミに降臨

『R-TYPE』『イメージファイト』などのド硬派シューティングで知られるアイレムの出した『ファイナルファイト（こだわりがある貴方なら『ダブルドラゴン』系でも可）』系格闘アクションです。

薄汚い（ホメ言葉）街をバックに、薄汚い（ホメ言葉）主人公達を操り、薄汚い（ホメ言葉）敵をなぎ倒していくゲームです。

誤解されないために敢えて言葉を重ねておきますが、「薄汚い」といっても「絵がヘタ」な訳でも「グラフィックが汚い」訳でもなく、ドット一筋の職人芸のみが成し得る「薄汚さ」であり、そこから醸し出される強烈な末世感覚なのです（その濃度は横スクロール海底シューティングゲームの名作『海底大戦争』で頂点に達する訳ですが、ここではさておき）。

で、この特濃世界のバックボーンとして存在するのが「極上のバカ」（褒め言葉）なのです。

敵キャラの見た目からシチュエーションから技からアイテムからボイスから、隅から隅までバカづくしです（初期ハイスコアのネームまで「APE」に「BAT」に「CAT」に「DOG」に「EEL」、点数は596300＝ゴクローサンに498900＝シクハック、339600＝サンザンクローってんだから徹底

してます）。

この「バカ」の存在あってこそ、強烈な末世感覚が引き立つのです。

どんだけバカか、まあ見て下さい

まず、敵がバカです。

「盗品のTVを見て喜んでいる弁髪ザコ」とか「ジャンプ攻撃をバットで撃墜する悪の野球中年」はまあ他のゲームにもいそうな感じですが「寝ころんだ全身に鳥が群がる、**鳥葬一歩手前のスーパーレゲエ人**」とか「アヤシイ日本語を喋りつつ、背中のブースターで飛行する謎の男」なんてのはこのゲームでしか見られません。

ボスもなんだかインチキ臭い（ホメ言葉）連中ばかりで、「プレス機に**自分が処理されそうになって**慌てて脱出してくるゴミ処理ロボット」とか「工事現場で使う**ドリル**で攻撃してくる、暴飲暴食がたたった元モデルのデブ女」とか「背後の鍋（「通」と書いてある！）で**人骨を煮込みつつ**、アヤシイ日本語と腕の機関砲で攻撃してくる**モグラ人間**（末期の放屁に攻撃判定有り）」とか「股間のドラゴンのまぶしいインチキ奇術師（最後は**爆死**でガイコツに。頭は蹴飛ばせます）」と、天下一品ラーメンの「こってり」スープを一〇〇倍濃縮したような濃さです（関西ローカル）。

画面左下に転がっているのが「鳥葬一歩手前のスーパーレゲエ人」！　敵キャラである以前に、生理的な恐怖感を誘発する。

彼ら敵キャラは前述した職人的ドット芸がリアリティを生み出す、薄汚い世紀末な『北斗の拳』ルックで身を固めています。

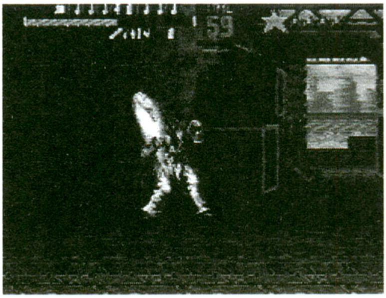
まあ『北斗の拳』ルック……と一口に言っても、Z（ジード）666からラオウ様まで幅広いのですが、本作の敵はほぼ全員がZ666やアミバやゲイラ様（第二部に登場する、アメリカンクラッカーと催眠術の使い手。名台詞「ああ〜、息をするのも面倒臭え〜」の人）クラスのIQの低さで、本当に素晴らしいのです。

「デリシャス！」「グッド！」「うぅ〜ん！」

次に、アイテムのバカさ加減も業界トップです。

『ファイナルファイト』系アクションゲームには「原始肉（『伝染るんです』で紹介された、骨付の「あの肉」ですね）」「ボスが吐き捨てたガム」と結構おかしなアイテムが転がっているものですが、本作のアイテムの強烈さは群を抜いています。

重そうな「**冷凍マグロ**（二本転がっているところがニクイ）」、ボタン連打で引っこ抜いてブン回す「**自分の身長の三倍はありそうな電柱**（ちなみに回している最中にコントローラーを後方に入れると一回の入力で二回攻撃するのでお得です）」なんてのは、本作ではまあスタンダードな方（これで!?）。



電信柱もすごいが、視覚的なインパクト&違和感を追及するなら「冷凍マグロ」！　小脇にマグロを抱えたヒーローなんて、本作でしか見れません。

究極は、地面をちょろちょろ**走り回る**「ネズミ」に「ヒヨコ」に「ニワトリ」、そして「カタツムリ」。

何に使うアイテムかって？

彼らの上に重なってボタンを押すと「**デリシャス！**」とか「**グッド！**」といったボイスと共に**体力が回復**してしまうのです。

なぜか唐突に地面を走り回るパワーアップのアイテム(?)の「ニワトリ」。殺伐としたアクションゲームの画面中で異様に浮いて見える。

その代わりに彼らは**居なくなる**のですが、果して何が起きているのでしょうか。

分かりますが、分からないふりをしておきましょう。それがお互いの為ってもん

です。

特に、地面に大量にいるヒヨコの群れに突っ込みボタンを連打、**体力が回復した代わりに賑やかだったフィールドが急に寂しくなった**時の罪悪感は、思わずヴェジタリアンに転向しそうになってしまう程の強烈さです。

「コニチワ！」「ばいばぁい！」

極めつけは、サク烈するバカボイス。本作はバカ（ホメ言葉）なボイスに溢れており、オプションにわざわざ「WOW BOX」なるボイステストがある位です。

ブースター男の「シネシネ」「**だめだァー！**」に始まり、モグラ人間の「ハラキリ」「コンニチワ」「バイバイ」、インチキ奇術師の「はひはひ、ハヒハヒ、ハヒハヒ、ハヒハヒ…」などのボイスが思うまま堪能できます。

「このボイスだけでもカートリッジを購入する価値あり！」とここは力説したいところです。

以上、エキセントリックな部分ばかりを書き連ねてしまいましたが、マニア御用達のアイレムの作品ですので、ゲーム的にしっかりしているのは言うまでもありません。

「野球中年にはジャンプ厳禁」

「レゲエには軸ずらし」

「スター男には迷わず凶器、無ければ惜しむな必殺技」

「モグラ人間は着地点で通常攻撃」

等々、連打のみでは突破できない結構ハードなバランスに、攻略の血がたぎります。

また、スーファミへの移植に際してコンティニューに回数制度を設けたのも、緊張感を保つ上でシステム的に成功していると言えます。

かといって「初心者お断り」かというと決してそうではなく、「EASY」モード（三面まで）を追加することでちゃんと練習が出来るようにしてある辺りに好感が持てます。

九八年現在、ゲーセンではまず置いていないこの愛すべきバカゲー、ゲーセンの騒音の中でバカボイスを聞き取ろうと耳を澄ませた貴方や、エンディングの為に湯水の様に金を突っ込んだ貴方のみならず、粋とバカ（ホメ言葉）の分かる貴方ならば是非ともライブラリーに加えてください。（Y）

美食戦隊　薔薇野郎

ジャンル
アクション
メーカー
ヴァージン
インタラクティブ
エンターテインメント
発売日
95.9.29.
定価
9800円
ランク
★★

「すべてのプロテイン、すべての力を我が物に」を掲げる悪の秘密組織バースを倒すべく、最強の肉体に最強の科学装甲をまとわせた三人の戦士が誕生した！ 闇のボクシング界の元チャンプ「爆発男爵　ぼんぢゅ～る」、有翼人種フェアリーの女王「爆発貴婦人　まどもあぜる」、合成動物のアンドロイド「大爆獣　とれびあ～ん」を操り、見るからに怪しげな人造人間を倒していく横スクロールアクションゲーム。

美食戦隊

サイバーです。肉です。食欲です。素晴らしい筋肉を使って相手を殴って食材を回収、ステージクリア後のディナーで思う存分食欲を満たすという、とても**農耕民族が考案したとは思えない**濃厚な作品です。

　ゲームタイプは『ファイナルファイト』系の横スクロールアクション。「筋肉」「サイバー」「暴力&美食」を全面に打ち出した本作。

　実は、アーケードゲームの聖なる一回性をテレホビーの世界に導入した、調査&練習&攻略が基本になる実に骨太な作品なのです。

　システム的には「アイテムを取ってもロクに体力が回復しない」点こそが、本作最大の特徴であり、制作者の過激な思想が前面に押し出されているポイントと言えるでしょう。

ディナータイム！

　さて、本作のアイテムは「牛肉」「魚」「トウガラシ」「キノコ」「小麦」などの、空腹感をそそる、まさに「食材」。

　他の作品であればこれらアイテムを入手すればそれなりに体力が回復して非常に助かるのですが、本作では雀の涙程度しか体力が回復しません（生だからでしようか）。

　ステージをクリアするとディナータイ

ムとなり、これら食材アイテムを組み合わせることによりお付きのサイバーシェフに、

「ぶたにく＋プロテイン＝スーパーとんかつ」
「やさい＋とうふ＝サラダ」
「ぶたにく＋ナットウ＝にくナットウ」
「ぶたにく＋とりにく＝やきにく」
「さかな＋アイス＝さかなアイス」
「きのこ＋きのこ＝**ドクきのこ**」

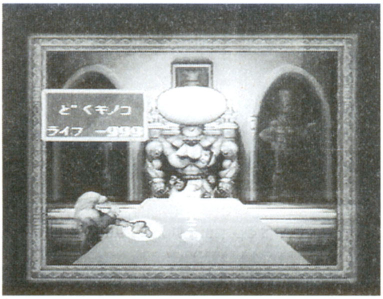
などの料理を作って貰えますので、これを食べて体力を増やしたり**減らしたり**できます。

何ができようとと試食拒否はできませんので、常識的な範囲で食材を選ばなければ、次ステージでの確実な死が待っています。

つまり、本作のセオリーとは、

「可能な限りダメージを抑えつつ、大技で敵を倒してレア系食材を確保、食材の有効な組み合わせを探し出し、ディナータイムで体力大幅UPを狙う」

というものになります。



「きのこ＋きのこ＝どくきのこ」を食べて、体力がー999になった決定的瞬間！　この次の面では、確実な悶死が待っている。

聖なる一回性

プレイ中、ステージクリアするまで体力回復を望めないというのは、同系ゲームと比べるとかなり過酷なルールと言えます。更に、「アツい」モードでプレイするとコンティニュー不可という過激さ。

回復アイテムが大量に出て来る同系ゲームを短距離走に例えるならば、本作は一回のミスが後々まで響くマラソンでしょう。

何故、敢えて「マラソン」なんでしょうか？　それは、アーケードゲームの聖なる一回性をコンシューマーゲームに持ち込むために違いありません。

コンシューマーゲームとアーケードゲームの違いは、「コンティニューの重み」にあります。

アーケードゲームはコンティニューする度に財布から現金が消えて行くため、一回ソフトを買ったら「出費終わり！」のコンシューマーゲームとは一プレイの重みが違います。

アーケードゲームがコンシューマーに移植され、財布の重みを減らすことなくコンティニューが可能になった途端に面白みがダウンするという現象は珍しくありません。

それもこれもプレイヤーの緊張感が薄れてしまうからなのですが、本作のルールは、このアーケードゲームの「聖なる一回性」の緊張感をコンシューマーの世界へ持ち込んだのです。

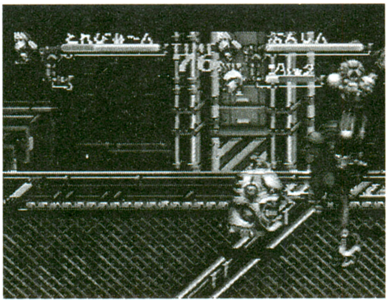
これでゲーム的にスカであったら単にバランスが悪いだけのゲームってことになるのですが、作品内容もきちんと攻略が可能に作られています。

プレイヤーの連続技を始めとし、対ボス戦、効率の良いディナー探しと調べ出すとキリがありません。こうした調査や練習の結果が、きちんと目に見えて反映される仕掛になっており、更なるプレイ意欲をそそります。

これは、まぎれもなく**一プレイ完全燃焼**のアーケードゲームに燃えるプレイ感覚なのです。

地面に串刺しにした敵の上に乗ってポーズ！

「敵を掴んで背中のロケットで上昇」「敵を地面に埋め、その上に乗り急降下攻撃を仕掛ける」「敵の周囲を高速回転して切り裂く」などの破天荒な動きが多いのですが、これら必殺技も「コマンド入力の早さが重要」「仕掛ける位置が重要」「コマンドのタイミングが重要」と三系統に分かれており、自分の得意分野と状況に合わせて使い分けを要求されます。

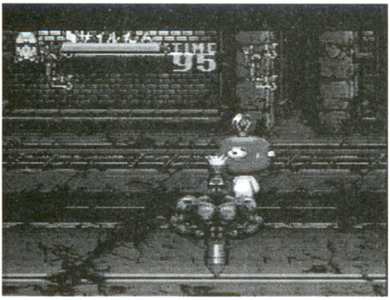


「地面に串刺しにした敵の上に乗ってポーズ！」をとっている主人公。必殺技がバッチリ決まって、最高に燃えるシーン！

単に一つのコマンドが出ないだけで道が断たれる作品が多い中、えらく親切で

す。
　それでも出ないなら、練習あるのみ。これだけ毛色の違うコマンド形態なのですから、練習すれば必ずどれか出せるようになる……という絶妙の難易度が泣かせます。
「でも、一人プレイって寂しいし……」という人も心配ご無用。
　寂しがり屋のあなたをコンピュータの操るプレイヤー「ぶんしん」がサポートしてくれます。
　敵に止めを刺さずにフラフラしてみたりポージングしまくったりとマヌケな行動をとって和ませてくれます。かといって単なるマスコットかというとそうではなく、基本的には結構有能。たまに爆発的な戦闘力を発揮することもある辺りはなかなか侮れません。

「ぶんしん」が死んでも**何のペナルティもありません**ので、相棒として扱うもよし、奴隷や盾として扱うもよし、全く自由です。
　更にハードなプレイをお望みならば、裏技で敵キャラを使ってのプレイも可能です。



落下位置だけを決定できるだけの「ミサイルだん」が炸裂する瞬間。エクストリームな肉体とは裏腹に攻撃しても自分が有利になることのない、非常に痛いキャラクター。

踏まれたら最後の「じらい」、**自分からは何のアプローチもできない**吉田戦車系の「ヨダレ」、プレイヤーに出来るのは落下位置の決定だけという「ミサイルだん」（当然、落下したら死亡）などの強烈な敵キャラがあなたに過酷（っていうよりプレイ不可能）なトライアルを要求します。
　中には「ばに〜さん」「ポコポコさん」などのそこそこ使えるキャラもいますので、「アイテム無し＋ディナー無し」のこいつら敵キャラでクリア出来たら真の勇者を名乗ってもよいでしょう（**筆者には無理です**）。
「調査」「攻略」というゲーマー大喜びの要素を詰め込んだ本作、是非ともノーコンティニューのマラソンプレイを楽しんでみて下さい。　**（Y）**

ザ・ブルークリスタルロッド

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
ナムコ
発売日
94.3.25.
定価
9800円
ランク
★

神々の王アヌの加護を受けたバビリムの王子ギルガメスと、闘いと愛の女神イシターの巫女カイは、ついにドルアーガの塔からブルークリスタルロッドを奪還した。しかし、ロッドを無事天界に返すまでは冒険は終らない……。『カイの冒険』『ドルアーガの塔』『イシターの復活』と続くバビロニアンキャッスルシリーズの、遅すぎた完結編。随所に出てくる「八〇年代的なノリ」が見事に時代とズレていて悲しい。

ハタチ以上、涙モノ！

あの超ヒットゲーム『ドルアーガの塔』『イシターの復活』に続く遠藤雅伸氏のバビロニアンキャッスル三部作という壮大な構想の最終章だ！

『カイの冒険』はどうした？ という突っ込みもあるでしょうが、あれはどうやら**なかったことになってる**ようです。

まぁ、いちおうゲーム中ではあらすじとしてフォローはされているけどね。

あれ？ なにが「あの」だって？

う〜ん、そっかぁ。ハタチ以上のオヤジには涙モノのシリーズなんだけど、若いゲーマーにはこのシリーズのありがたみがわからないかな。

じゃあここで、このシリーズがどれほどありがたいシロモノなのか、一度おさらいをしてみましょう。

「バビロニアンキャッスル」とは何か？

●一九八四年　エピソード1『ドルアーガの塔』ゲームセンターに登場

ドルアーガに捕らえられたカイを助けるために、ギルが単身地上六〇階にそびえるドルアーガの塔に挑戦する面クリア型のアクションRPG！

いまや伝説のSTG『ゼビウス』のゲームデザイナー・遠藤雅伸氏が新作を発

表、しかもアーケードゲーム初のRPGとして、ゲームマニアの間でものすごく話題になりました。各フロアにある隠しアイテムの無茶苦茶難解な出現条件に、ゲーマーの頭はテンパってしまいみんな何万円もつぎ込んでしまったものです。

●一九八六年　エピソード２『イシターの復活』ゲームセンターに登場

前作でギルに救われたカイと二人で塔を下っていくジョイスティック二本使用のアクションRPG！　パスワード形式のデータ保存方式が採用され、アーケードゲームなのに一度終了しても前回の続きが楽しめるようになりました。

当時、遠藤ブランドといえば今の飯野賢治氏以上の影響力があり、その最新作といえばゲーマーは無視することができませんでした。

ギルとカイそれぞれ一本づつ、計二本のレバーを同時に操るという、複雑というかこんがらがってしょうがない操作系がクソゲーハンターの心の中だけで物議を醸したものです。

●一九八八年　エピソード０『カイの冒険』ファミコンに登場

カイがドルアーガに捕らえられるまでいきさつを描いた、ドルアーガの塔へのプロローグ的な位置付けのアクションパズルゲーム。

遠藤氏はドルアーガの塔発売当初から三部作を公言していましたが、どうも予告の完結編とは違う外伝みたいな関連商品でしかないことが判明。ユーザーは不満の声をあげたものです。

そして一九九四年、やっとエピソード３『ザ・ブルークリスタルロッド』の発売となる訳ですね。

とにかく、タイトル発表から待ちに待った最終章！

やっと完結するドルアーガの物語に胸を膨らませてこのゲームを買ったものです。

まあ多くのゲーマーは待ち過ぎて**存在そのものを忘れたりしてた**けどね。

ゲームブックって覚えてますか？

このゲームを簡単に紹介すると、ただのデジコミだという人もいますが、正しくは一〇年以上前にちょっと流行した**ゲームブックそのもの**です。ちなみにゲームブックってのは……。

45：君は、暗く深まる森の分岐路にさしかかった。

・左に進む→24へ

・右に進む↓38へ
・引き返す↓97へ
24：突如飛来した一本の矢が、君の胸を刺し貫いた。薄れゆく意識の中で、君はここが鼻持ちならないエルフたちの支配する危険な領域であったことを思い出した↓END
38：肥え溜めにはまって溺死↓END
97：とにかく死んだ↓END

　というような様式のことです。『ザ・ブルークリスタルロッド』は、こういう本をそのままゲーム化したようなものだと考えて間違いありません。

　そもそも構想から発売までに八年ほどかかっているのですが、その当時からこのシステムを構想していたんだったらすごいね！

　一九八六年頃の流行からすれば三年は時代を先取りしていたんじゃないでしょうか？　まあ発売までに**四年分時代遅れになってた**という意見もあることは否定しませんが。

　まあ、半歩譲ってただのデジコミと認めたにしろ、そこはバビロニアンキャッスルシリーズです！「理不尽な謎」「ありがた迷惑なシステム」「ぶさいくなヒロイン」というこのシリーズならではの必須三大要素を余すとこなく満たしていることは、クソゲーハンターも大保証！

　なにしろ、ゲーム中に登場するクイズの問題に「ぶさいくなヒロイン」がネタにされているほどの確信犯ぶりです。

　あと「テラジ」とか「アキンドナイト」とか、いまどきの若いプレイヤーには分からないっていうか、そもそも**ベテランゲーマーも忘れてそうな**ネタも山盛りです。

「ぶさいくなヒロイン」というのを自分達でネタにしてしまった自虐的な画面。

　ゲームの冒頭に登場する人物の名前が「テラジ」（一応説明しておくと、「テラジ」というのは遠藤氏の名作『ゼビウス』に出てくる強敵の名前です）だったりしても……そんなの覚えてる訳ないでしょ!!

肝心のバビロニアンキャッスルの設定すらほとんど忘れてる自分に気が付くぐらいだから、どんなマニアでも新規プレイヤー並みに新鮮な気持でプレイできるよね。

いきなり門番として登場してきた、『ゼビウス』の敵キャラと同名の「テラジ」。この名前を見て「おおッ！」と思うのは20代後半。

嗚々！・忘れじの八〇年代

他には一例として、

「（前略）だが中村光一氏の強い要望で（中略）新しいアイデアを無計画に盛り込むゲームデザイナーが悪いのだ。（後略）」

テラジが主人公に話す、えもいわれぬメッセージ。ゲームの冒頭にプレイヤーに語る言葉にしては、ものすごい内容である。

というような、えも言われぬメッセージが随所に見られます。これ、ゲーム中にマジで表示されているから驚きますよね！

八〇年代のフジテレビ風ともいえる、ギョーカイ的な当時のノリをそのまま伝えてくれるという意味でもすごく貴重といえます。

このように、シリーズファンにはたまらない、シリーズファンじゃない人にも**別の意味でたまらない**出来になってしまっています。

発売日に買ったのに懐かしい気持ちにさせられたのは、このシリーズを通して遊んできたという理由だけじゃないような気がするのは考え過ぎでしょうか？「昔は良かった」というしみじみした気分にさせてくれます。（A）

ドラゴンボールZ 超武闘伝2

ジャンル
格闘アクション
メーカー
バンダイ
発売日
93.12.17.
定価
9800円
ランク
★

『ガンダム』『北斗の拳』と並んで「世代の共通言語」となった感のある鳥山明のギガヒットコミックの、無数にゲーム化された内の一つにして最高傑作。前作から継承された「デュアルスクリーン」「デモ必殺技」などのシステムは本作で一つの完成を見たと言える。アニメ顔負けの「かめはめ波！」「魔貫光殺砲ッ！」などの台詞には、ファンならずとも興奮。八人まで参加できる「天下一武道会」モードもうれしい。

「かめはめ波！」

誰が言い出したんだか知りませんが、「**キャラゲーに名作無し**」という言葉があります。「キャラゲー」とはキャラクター商品として作られるゲームのことで、本作の様なマンガやアニメのゲーム化から『**光GENJIローラーパニック**』や『ジャッキーチェン』といったタレントのゲームまでその幅は広いです。

キャラクター商品として作られる故なのか、ゲームの出来はちとアレなものが多く、そうしたゲームに引っかかり、苦い経験をすると「キャラゲーには手を出さないのが無難」とキャラゲーの一切から手を引いてしまう人もいます。

そんなキャラゲーの中にも本作の様な宝石が埋もれていることがあるのですから、世の中なかなか捨てたものではありません。

「ファイナルフラッシュ！」

なにしろ、ちゃんと「ドラゴンボールしている」のです。

コミック『ドラゴンボール』は「にらみ合い」と「アクションシーン」が独特の静と動のリズムを作り出しているのですが、本作はその静と動のリズムを見事に再現しているのです。

全身を黄金のオーラに包んだにらみ合いの「静」、その後の両者馳せ寄って激

しく打ち合う「動」、超必殺技が放たれる前の嵐の前の「静」、天地を揺るがす超必殺技の「動」……。

一瞬の「静」の後、超必殺技を気合いでかき消したり、撃ち返す判断を迫られ、その後に轟音と共に超必殺技の「動」が訪れ、咆吼と共にエネルギー同士が火花を上げてぶつかり合う……！

「全身をオーラに包んでの気のチャージ」「敵の猛打に地面に穴を開けて叩き込まれる犠牲者」「必殺技のサク裂した煙の向こうにすっくと立つ超戦士」「空中を疾走」などの熱い『ドラゴンボール』エッセンスが随所に盛り込まれており、書いているだけで火傷してしまいそうです。

「魔貫光殺砲ッ！」

さて「二人の対戦者が徒手で戦う」というスタイルから『スト2』系ゲームと分類されることの多い本作ですが、『ドラゴンボール』エッセンスを再現するために独自のシステムが数多く盛り込まれています。

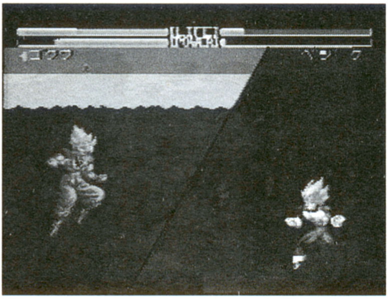
『ドラゴンボール』の特徴として、超人同士が広いバトルフィールドで縦横に戦いを繰り広げることが挙げられます（大陸クラスの破壊劇まで出て来ますし、悪役が悟空を「星ごと吹っ飛ばそうと画策する」なんていうのは**しょっちゅうです**）。

これを再現するのが、『デュアルスクリーンシステム』。

ぶっちゃけた話、フィールドが「地上」と「空中」に別れており、プレイヤーはXボタン一つでこれを自由に行き来できる……というもの。

本作のフィールドはただでさえ横に長いのに、「地上」と「空中」で二倍になるのですが、冗長感はありません。

というのも、ダッシュがボタン一つで



これが「デュアルスクリーンシステム」。画面右の「地上」と画面左の「空中」を自由に飛び交えることで、『ドラゴンボール』の躍動感をゲーム内で実現させた。

行える上に、そのスピードが非常に速いからです。

　また、全員が飛び道具を標準装備している（『ドラゴンボール』ですから）うえに、離れている間合いというのは強力な「デモ必殺技」を放つのに絶好のレンジであるため、離れているからといって安心できないからなのです。

「魔閃光！」

『ドラゴンボール』では「かめはめ波」をはじめとした必殺技に絡む攻防が描かれる事が多いのですが、本作ではちゃんとそこもフォローされています。

　悟空やセルの「かめはめ波」やベジータの「ファイナルフラッシュ」などの大技は本作では「デモ必殺技」と分類され、発動時にコミックそのままの「タメ」が効いた、**見ているだけで確実に血の温度が三度は上がりそうな**イカした演出が入ります。

　こうして放たれた光線や光弾に対し、防御側が色々なアプローチを試みることができ、原作の再現に加えてゲーム性を向上させています。

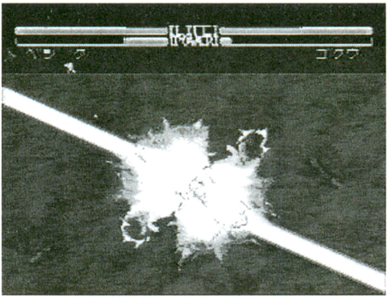
　コマンドは簡単ですがダメージを防ぎきれない「ガード」。

　コマンドは複雑だが、気合いもろとも敵の技を無効にする「かき消す」。

　こちらもデモ必殺技で対抗する「打ち返し」。

「打ち返し」は両者の光線がぶつかり合い、せめぎ合うというアニメやコミックの王道パターンをやってます。

　アニメやコミックと違うのはプレイヤーが介入できることです。



敵の技を打ち返している画面。プレイヤーのボタンの連打が画面上で激突している光線が左右に動くので、最高に燃える！

介入の方法はシンプル。ボタンを連打する、これだけ。

　ボタン連打の数が多い方が勝利し、敵の光線を押し返して大ダメージを与えることができるのです。

　当然、「かき消す」にも「打ち返し」にも気が必要になってくるので、現在の

自分の気の量を考えて戦わなければいけません。

気の量が足りなくてもこれらのコマンドを実行できる辺りが凄いところで、チャージされた量以上の気を使ってしまうと、フラフラになり完全に無防備の状態になってしまい、敵に大チャンスを与えてしまいます。

敵のデモ必殺技を「ガード」でしのいで気の消耗を狙ったり、瀕死の敵に対して一気にトドメを刺すため、フラフラになるのを覚悟でデモ必殺技を放ったり、そこに一発逆転をかけて「打ち返し」を仕掛けたり、「かき消す」で敵のデモ必殺技を無効にしてから再度こちらがデモ必殺技を放ったりと攻防のバリエーションは広く、「分かっている」プレイヤーと対戦すると楽しい駆け引きを満喫できます。

威力はデカいわ遠くまで届くわと万能に思える「デモ必殺技」。

これさえ連続で仕掛けていれば簡単に勝負はつきそうなものですが、流石にそう簡単にはいきません。

「デモ必殺技」は相手との間合いが近すぎるとただの「やたらに隙のデカい飛び道具」になってしまうので、接近さえすれば容易に反撃が可能です。

……つまり接近してしまえば、「デモ必殺技」は封じたも同然になってしまうのです。

ここで、接近戦を行う必要性が生まれてきます。

悟空（何と本作では隠しキャラの扱い！）やザンギャという接近戦タイプのキャラクターもちゃんと用意されていますので、アクション中毒のプレイヤーも安心。

接近戦の、重く、タメの効いた攻撃のヒット感の気持ち良さは特筆もの。

グラフィックも原作通りのポーズを取るのは当り前（悟飯の「デモ必殺技」の一つが「魔閃光」だったりする辺りが渋い）、夕暮れにはキャラが朱く染まるという念の入りよう。また、アニメーションの異様なキレの良さやコマンド技を練習できるモードなど、徹底した作り込みを感じさせてくれます。

こいつは「本物」です。

コミックのゲーム化であるというだけでゲームを選んでいては、こうした宝石を見逃してしまう。

本当に注意しないといけないと自戒する日々であります。　（Y）

松村邦洋伝 最強の伝説をぬりかえろ!

ジャンル
格闘アクション
メーカー
ショウエイシステム
発売日
94.8.26.
定価
9900円
ランク
★

「バウバウ」で大人気のお笑いタレントの松村邦洋が、格闘アクションゲームの世界に殴り込み! 最強の男を目指して「選りすぐりの格闘家」と激しいバトルを繰り広げる。実写取り込みされた洋ゲーチックな敵キャラの顔面は、『ファミコン通信』『オールナイトニッポン』のオーディションで募集したファンの顔で、非常にイイ味を出している。そのバカバカしさに相反するように、ゲームシステムは非常に画期的。

キミも格闘ゲームのキャラになってみないか!?

今をときめくお笑い芸人、松村邦洋の格闘ゲームです。

『ファミコン通信』や『松村邦洋のオールナイトニッポン』などで敵キャラを募集……というと、「小学生が、鳥山テイスト直撃の筋肉描写で髪が逆立った格闘家を熱いイラストにしてくる」とか「ハタチを越えたイイ大人（ごめん、俺もだ）がバックストーリー満載のブ厚い企画書を送ってくる（だけど使う技は飛び道具と対空無敵アッパー）」とかの**ソウルフル**な展開を予想してしまいますが、大ハズレです。

敵キャラ募集というのは「実写取り込みの顔面の募集」だった様で、オーディションに合格した「選りすぐりの格闘家」（パッケージ裏より）の方々が、カルマの濃さ全開のフェイスを披露して下さっています（でも、マニュアル末尾の紹介のページ、「拳法使い」役の人の特技が「中国拳法」だったり、「女忍者」役の人の特技が「たたみ返し」だったり、「超人」役の人の特技が「**超人技**」だったりするのはちとやりすぎではないかと思います）。

結局キャラクターはどういう構造になっているかというと、「実写取り込みを加工した顔面」＋「普通に描かれた体」の二・五頭身。

皆さん典型的な「日本人顔（日本人な

オーディションで選んだ「イイ顔」の敵キャラと壮絶なバトルを繰り広げる松村邦洋。必殺技を受けても、全く緊張感が感じられない。

ので当たり前なのですが）」で、彼らがゲームキャラとして活躍する姿は、我々がたとえディスプレイの中に入ったとしても決してゲームキャラにはなれないという事実……とでもいいますか、我々の世界とディスプレイの中の距離の遠さみたいなものを実感してしまってブルーになってしまいます。

……観念的かつ個人的に過ぎましたね。**忘れて下さい。**

カートリッジをスーファミに入れると、タイトルロゴのバックで**回転する一〇〇万個の松村邦洋の顔面**がまるで何かの検査の様です。

松村邦洋vs川村恭代

モードは二つ「松村の挑戦」と「マツムラ・ファイター」。

「松村の挑戦」は要はストーリーモードってやつで、松村が自分のゲームを作って貰うため、立ちふさがる敵キャラと対決していきます（コンティニュー画面、倒れた松村のケイレンは必見）。

「監獄に放り込まれ、先客の地下レスラーに襲いかかられる」

「脱走後、現役女子プロチャンピオンを名乗る婦人警官に天守閣へ追いつめられて『この場で死刑にしてあげる』と凄まれる」

「ソフト会社の受付嬢は忍者」

「社長はマッチョ」

などの梶原一騎も真っ青の展開が光りますが、どちらかというとクソゲーハンター的に本編はフリー対戦モード「マツムラ・ファイター」の方です。

待つな！

本作は、格闘ゲーム界で悪評高い消極的プレイに対して過激なまでの回答を提示しているのが特徴です。

格闘ゲームの防御は「ボタンを押し続けるだけ」であるとか「レバーを後ろに入れ続けるだけ」という、比較的簡単な

操作でOKであるのが普通です。

その為、一度アドバンテージを取ったらその後は防御に徹して逃げ切りを狙ったり、相手のミスを誘ったりする戦法が有効になってくることが多いのです。

これらのプレイも作戦のうちではあるのですが、特に過激（消極的プレイなのに過激ってのも矛盾してますが）なものは「待ち」と呼ばれ、格闘系ゲーマーの間では嫌われています。

どこまでが「作戦」でどこからが「待ち」なのかは明確な基準がある訳ではなく、感情の問題もあって、そこら中のゲーセンでトラブルが起きているのですが、メーカーもこうしたプレイに対して対策を講じていない訳ではありません。

簡単な操作の通常防御を残しつつも、リスク&リターン＋特殊な入力テクニックが必要になる特殊防御（体をかわし打撃を避けるが投げに無防備になる『キングオブファイターズ』シリーズの「避け」や、比較的シビアな入力を必要とし、ミスすると無防備になる『ストリートファイター3』の「ブロッキング」なんかがその典型的なところでしょう）や攻め手を多彩にするシステム（過激な連続技が可能であるとか、安易なしゃがみガードを崩す「中段技」であるとか、ガードそのものを砕く『ストリートファイターEX』の「ガードブレイク」など）を導入していっているのですが、本作の過激な点は「防御動作が特殊な入力テクニックを必要とする特殊防御しか存在しない」ところにあります。

本作では防御動作「バウバウ」の持続時間が非常に短く、相手の攻撃のタイミングを見計らって適格に入力しなければならないのです。

確かに「待ち」プレイは難しいのですが、慣れないうちは殴られ放題に殴られてしまう過激さ。

しかも「バウバウ」は終了後に隙が存在し、投げ技に対して無防備になってしまいますので、安易な「バウバウ」は投げ技の餌食です。

その代わり、慣れてくると「相手の動きを読んだ」ことによるちょっとした達人気分に浸ることが出来ます。

また、接近戦での緊張感は本作独特のものが存在し、特に投げキャラマニアの方ならば是非とも一度試していただきたいところです。

拳で勝負せんかい！

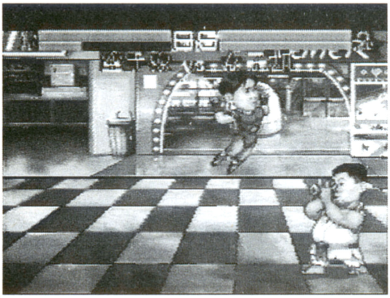
この「待ち」排除の姿勢はフィールド作成にも見られています。

フィールドには奥行きがあります。といってもいわゆるポリゴンゲームの様な奥行きではなく、普通に戦う場所＋手前と奥に緊急回避専用のスペースが存在するのです。

感覚としては『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』の「スウェイライン」に近いのですが、発売はこっちが先です（『餓狼伝説3』を説明する時に『松村邦洋伝』のようなシステムと言っても**誰にも理解して貰えなかった**思い出があります）。

この奥行きによって相手に回り込んでの攻撃が可能になってくるのですが、これは明らかに飛び道具対策のシステムでしょう。更に「バウバウ」が成功すれば飛び道具で体力を減らされることがない辺りに、作者の**「待ち」と「飛び道具」に対する尋常でない怨念**を感じます。

前向きなファイトばかりが奨励されているかというとそうではなく「ピロピロ」なるコマンドでは怪しげな液体をごっぷごっぷ飲んで体力回復、しかも使用に制限はありません。流石に飲んでいる最中は無防備なのですが、慣れてくると相手のちょっとした隙に体力を回復することが出来るようになり、女々しいことこの上ありません。



本来ならばコップのジュースを飲みながらやる、脱力系ギャグ「ピロピロ」。ここでは敵がジャンプした一瞬の隙を突いて行う高等戦術だ！

本来ストイックな格闘ゲームの対戦画面で、TVと全く同じポーズで「ピロピロをやっている姿の異和感は、対戦者の神経を逆なでします。

「待つな！」

「拳で勝負しろ！」

「回復したいよぉ！」

と作者の主張が過激な形で出ている本作、同様の怨念を持つなら一度プレイして対戦の心の傷を癒してみましょう。（Y）

Chapter 02

MEGA DRIVE & PC ENGINE

第2章 メガドライブ PCエンジン

ドキュメント「ときメモ会議室」
『ときめきメモリアル』

ジャンル
シミュレーション
メーカー
コナミ
発売日
94.5.27.
定価
8800円

はじめに

かつて、NIFTY-SERVEには「ときメモ会議室」という場所があった。
正しくは「ときめきメモリアル特設会議室」。
いまにして思えば、この場所こそが全てのブームの原点であり、誤解を恐れずに言うならば、ゲーマーにとってのウッドストックであった。
のちに類似のイベントが繰り返されても決して「そのノリ」を再現させることはできず、「その場」に参加した者たちの心に一生あとを引く強力な衝撃をもたらしたという意味において。そして、レイブの後半に差し掛かったときには既に内部崩壊を始めていた時限的なユートピアだったという悲しさすらも、ウッドストックであった。
「ときメモ会議室」といえば知ってる人といえども、「バカが萌え萌えの発言を繰り返していた場所」というような印象しかないかもしれない。
「ゲームの価値を論じ、情報を交換する場を台無しにした」と苦々しく思っておられる向きもあるだろ

う。否定はしない。しかし、当時の参加者である筆者がもう一度、初期の「ときメモ会議室」という場所の状況を検証していきたいと思う。

一九九四年二月某日

会議室に、先触れとなる人物がいた。

『ときめきメモリアル』（以下『ときメモ』）という聞いたこともないゲームの名をあげていた。

「いずれ発売されるこのゲーム、俺を信じて買え」

そのゲームはまだ発売されていなかった。

彼の名は岩崎啓真。PCエンジンでは数々の名作ゲームの開発に関わった、「ゲームクリエイター」と呼ばれるに値するゲーム作家であり、当時の専門誌『電撃PCエンジン』の首筆レビュアーだった。

会議室の発言数が一日に五発言しかない、斜陽の機械PCエンジンの会議室だった。

斜陽の機械であるがゆえに、社内から何の期待もされず、ただ数を合わせて開発者を遊ばせない為だけに制作され、それゆえに上層部に野放しにされたという印象があった。そもそも当時のコナミはヨーロッパ市場でのスーパーファミコンとメガドライブの苛烈な叩き売り合戦の消耗戦の煽りを受け、大損害をこうむって危機的な状況にあった。

「そんな状況でこんなの作るのか、もうコナミもいよいよおしまいかな」

口さがない連中は、こんなことを言っていたような時代だった。

PCエンジンでそこそこ売るためにギャルゲー、しかも硬派なイメージのあるコナミという会社が、危機的状態にある社の中にあって赤字を出さずに開発者が自分の食いぶちを捻出する為に造ったミソッカス。一流の中の三流。こういうのもあるさ。

それが、ほとんどのゲーム摂取過多のゲーマーたちの印象だった。

はっきり言って、どうでもよかった。
ギャルゲーなんてゲームとして遊べたもんではないし、そんなもんやるよりは東亜プランのそこそこ遊べるシューティングゲームでもやった方がましだ。
みんなそう思っていた。
このゲームのベータ版にいち早く触れた男、岩崎は『ときメモ』を賛美することをやめなかった。

一九九四年五月二五日

NIFTY-Serve内FCGAMEM会議室には、まんべんなく退屈が充満していた。
『ファイナルファンタジー6』という超大物商業主義RPGが二ヵ月前に発売されていたが、既にそれは隅から隅まで攻略し尽くされ、ストーリーは論じ尽くされ、キャラクターは消費され尽くしていた。
たった二ヵ月、ゲーム界の与党である超大作RPGですら、会議室のハードコアゲーマーたちはとっくに飽き飽きしていた。
『ファイナルファンタジー6』がそこそこ程度のものだとは、誰もが知ってはいた。
しかし、自分に嘘をついてでも盛大だと思い込み、ほんの一瞬だけでも特設会議室という祭りで騒ぎたかった、『ドラクエ4』の発売までの「ドラクエフィーバー」の連帯感をほんの少しでも味わいたかった、すれっからしのゲームジャンキーたちは、レイブのあとの虚脱感に似た何かにさいなまれていた。
何か暖かいものが欲しい、退屈を紛らわせるものが欲しい、ほんの少しでも熱くなれれば何でもいい。
しかし、ゲームじゃなきゃイヤだ。
そんな奴らが、チャットルームに、会議室に、飲み会によどんでいた。

一九九四年五月二六日

発売日の前日、『ときメモ』は誰に期待されるこ

ともなく、他の斜陽機械の斜陽な駄作たちと共にひっそりと店頭に並べられた。同時発売が何であったのか、今となっては誰も思い出すことは出来ないが、とにかく忘れた何かを買いにジャンキーたちはヨタヨタとゲームショップに向かった。

ゲームショップには前日の夕方に新作ゲームが並べられていることを知っていて、仕事や学校がふけたその足で、発売されたばかりのゲームを買いに行かずにはおれないというどうしようもなさを背負うがゆえに、ゲームジャンキーはジャンキーなのだ。

ほとんどの連中は、忘れた何かを買った。

その半分が、PCエンジンの新作棚を冷やかした。

またその半分が、岩崎のことを思い出した。

そしてその半分が、『ときメモ』を手に取った。

最後にその半分が、『ときメモ』を買うだけの余裕があった。

面白くなければ、彼とこのゲームを肴に笑い話ができる。

それでいいじゃないか。

みんなそう思っていた。

斜陽のPCエンジン会議室が異常な書き込み数でパンク、ゲームフォーラム管理者たちが緊急のオンライン会議を余儀なくされる数時間前のことだった。

一九九四年五月の終わり

PCエンジン会議室に、たった一晩のうちに五〇発言もの書き込みが行われた。書き込み数は普段の一〇倍を越えていた。

書き込み数もさることながら内容が異常だった。

その書き込みのどれもが、どう見ても正気を失い、狂ったように『ときメモ』という聞いたこともないギャルゲーを賛美している。

なにより、硬派な気風のメガドライブ会議室でギャルゲー否定論の論陣を張っている「硬派ゲーマ

ー」と自称する者たちが全発言の半分を占めていた。
一夜にしてギャルゲー否定論者たちが、聞いたこともないギャルゲーを狂ったように崇拝するようになっていた。
なぜ最初が彼らだったのか、理由は単純だった。
このゲームを買う程にまで岩崎の言葉を信じた、もしくは疑ったのはほぼ彼らだけだった。岩崎はPCエンジン側に立ち、ギャルゲー否定論の手ごわい論敵として一目置かれていた。
一目置いているからこそ、優れたクリエイターである岩崎にそこまで言わせるギャルゲーを拝んでやろう。硬派を名乗る奴らはそう思っていた。
異常事態がチャットルームのヘビーチャッターたちの目に止まり、金と暇がある奴が面白半分にゲームを買ったと報告するのを最後にチャットに出勤してこなくなるという事態が起こり始めた。
そして、どんどん参加者が減っていった。

三日後、最初に買ったチャットルームの常連たちが同じように発狂して戻ってきた頃、PCエンジン会議室の書き込みは五〇〇発言を越えていた。
FCGAMEMの会議室への全ての書き込みの内の半分近くがPCエンジン会議室に行われ、その全てが『ときメモ』についての発言だった。
そして『ときメモ』に関する全ての発言が発狂していた。

一九九四年六月初頭

一夜にしてギャルゲー否定論者の論陣は内部崩壊を起こし、その残党たちも『ときメモ』をあら探しのために購入、翌日には『ときメモ』崇拝者に変身する事態がメガドライブ会議室に発生していた。
PCエンジン会議室への書き込みは、一日一〇〇発言を越えていた。
もはや特設会議室化させ、隔離しないことにはP

Cエンジン会議室の正常な運営は不可能だった。
　秋葉原では、『ときメモ』が少しづつ、少しづつ売れていった。
「Ｎｉｆｔｙでとんでもないことが起こっている」
「ギャルゲー一本でゲーム会議室が麻痺状態になってるぞ」
　耳の早い奴らが、その話題のギャルゲーがどんなものか冷やかすために買い始めた。
　そしてそういう連中が、会議室の爆発を他のネットに飛び移らせる感染源となっていった。
　そんな中で、『ときメモ』に狂ってしまった者たちの隔離病棟としての一五番会議室「ときめきメモリアル特設会議室」が誕生した。

一九九四年六月中旬・その一

「ときメモ会議室」は、爆発的な勢いで発言数を伸ばしていった。
　今までと同じように、ありとあらゆるものが攻略されていった。Ｑ＆Ａの質疑応答も、一歩でも先んじたものが知識を分け与えた。
　そして……大まかな攻略はほぼ完了してしまった。
　質疑応答がなくなった。
　攻略しても、派手なものは見つからなくなった。
　新規購入者が現れようにも、市場からは既にに『ときメモ』の初版は消え去っていた。
　そして『ときメモ』が消えたことが噂になるには、いま少しの時間を要した。
　潮が引くように、書き込み数が減少した。
　一日一五〇発言もあったのが、一七発言にまで減少した。
　いくらゲームが面白くても、いくらゲームについて語りたくても、語るべき内容がなくなった。
　元硬派ゲーマーの数人が思った。
　このゲームはこのまま、一発屋で終る有象無象の

ままでいいのかと。
このゲームがこのまま、ゲーム史に名を残さずに朽ち果てていいようなシロモノなのかと。
このゲームはこのまま、俺たち以外の誰にも評価されずに終って、俺たち自身が満足できるのかと。
否だ、断じて否だ。

『ときめきメモリアル』

俺たちがギャルゲー否定論者だったのは、ただアニメ絵の女の子にヘラヘラするのがダセえと思ったからなんていう、頭の悪い理由からじゃない。
ギャルゲーとはプレイヤーに対する制作者からのいやったらしい媚びそのものであり、女の子を出すことによってゲーム性の真摯な追求を蔑ろにした言い訳そのものだった。
そういう姿勢を真っ向から否定していたのが、ギャルゲー否定論じゃなかったか。証拠にひんぱんに公言していたではないか、
「面白いギャルゲーが出たらいつでも否定論者なんてやめる」
『ときメモ』は、「現れたときには否定論者をやめる」と予告していた面白いギャルゲーだったのだ。
だけど、ただ単に出来がよかっただけならギャルゲー否定論者をやめた「だけ」で終っていた。
『ときメモ』は違った。
バランス、主人公のセリフと名前以外の全会話メッセージの音声化、リプレイアブルなシステム、演出……このゲームを語る上で評価される点だが、それらはまだ表層に過ぎない。このゲームの真の革新性は自覚的にか無意識的にかは不明だが、シチュエーションの独立化を完全に行ったことにある。
ドキュメンタリーの作法には「モンタージュ理論」というものがある。それは、シチュエーションの組み合わせによって、全く異なる意味を導き出す

という方法論である。分かりにくいだろうか？
漢字で例えれば、部首と部首を組み合わせて新しい漢字の意味を創り出すようなものだ。
おでんに例えてみよう、鍋の中はイベントという具が緩やかな規則性に支配されてぶち込まれている。
そしてプレイヤーには串が一本手渡されている。
プレイヤーはその串の長さが許す範囲で串を刺し入れ、チビ太のおでん串の如く具を数珠繋ぎに得る。
おでん串に刺さっている具の並びは毎回違っているということもお分かりだろう。この場合の数珠繋ぎに刺さった具がイベントであり、そのときの串の状態そのものがプレイヤーの受けとるストーリーだ。
そしてイベントとイベントの間に横たわる断絶をプレイヤーが自らの想像力で補完することにより、没入度を増すことになる。
『ウィザードリィ』がほとんど存在しないストーリーを、リスクの高い戦闘の緊張感によりドラマ性を持たせ一編の物語として想像力を喚起させたのと同じことを、『ときメモ』は全てイベントで行った。
この手法は麻薬でラリった天才ウィリアム・バロウズですら『裸のランチ』で挑戦し、結局成し得なかったことであり、これこそが『ときメモ』の真の革新性なのである。

一九九四年六月中旬・その二

『ときメモ』は、ただ単に面白かったり出来が良かったりするだけで終わるゲームじゃないんだ。
このゲームはそれ以上の、『ウィザードリィ』や『ローグ』、『ダンジョンマスター』のような「時代を創るゲーム」そのものだ。このゲームが認められるとき、ゲームは更に次の段階に進化する。このゲームは明らかにゲームという表現形態の、新たな段階の先駆けそのものじゃないか。
このゲームが認められなければ、ゲームが新たな

時代を迎えるために更に数年を要するだろう。しかも、次は日本以外の場所でそれが起こってしまうかもしれない。そうなったらあまりに惨めじゃないか。

認められないゲームを褒めて失う自分の体面なんかより、ささやかな次世代の芽を黙って見過ごして立ち枯らしてしまう自分自身に対する恥の方がはるかに大きい。俺たちはこのゲームの革新性を、良さを世に知らしめるために嘲笑を恐れずこの素晴らしさを語ろう。

次の時代を斬り拓くゲームを語ることこそ、ゲーマーとして至上の喜びじゃないか。

誰も信じなくてもいい、恥ずかしいかもしれないが恥ずかしくなんかない。俺たちには理論武装という硬派ゲーマー時代に培った技能があるじゃないか。笑う奴はみんなことごとく論破していけばいい。

ゲームマニアには『ウィザードリィ』や『ローグ』という、明らかに時代を創りあげた名作古典RPGと比較し、「日本にもついにこれに匹敵する構造を持つゲームが現れた」と伝えた。

普通のゲームファンには『ドラクエ』を出して比較し、『1』から『3』の感動を語ったりもした。

流行のゲームしか遊ばない奴には、「このゲームがエッジ（最先端）なんだ」とか言ったりもした。

そしてこれは、このゲームで硬派ゲーマーと名乗ることを辞めた連中の、硬派ゲーマーとしての最後の意地だった。

たぶん俺たちは、『ときメモ』を正当に語るためにギャルゲー否定論者をやっていたのだから。

一九九四年八月終り

そして人気を証明する為には、会議室の発言を増やさなければならなかった。

『ファイナルファンタジー6』会議室の三〇〇〇発言を越えることを目標に、とにかくいろんな企画を

提示した。返事を付けやすそうな、問いかけるような書き込みを心がけた。
「パラメータ最大値コンテスト」「オールクリア達成コンテスト」その他もろもろの企画の中に、現在悪名高く、他所への弊害を指摘されることになる「各女の子ごとのファンクラブ結成によるファンクラブ活動」「ときメモキャラを使用したショートストーリィ（SS）の発表」などもあった。
それら、特に「ファンクラブ」と「SS」と呼ばれるパロディ小説が功を奏し、会議室の発言は徐々に回復、ついには発売直後の最盛期を越える発言数にまで膨らんだ。今では当たり前になっていてしかも笑われる要因になっている「ファンクラブ」や「SS」だが、このときは無い知恵を絞って考え出した起死回生の策だったのである。
一日三〇〇発言近い書き込みが行われ、ある者は運良く中古を定価以上の値段で確保した新人さんをサポートする役に徹し、ある者はプレイせずに馬鹿にするものを会議室の参加者が誰でも論破できるように理論武装のガイドラインを設定し、ある者はほぼ毎日原稿用紙にして二〇枚程度というとんでもない連載SSを開始し、ある者は特定の女の子のファンクラブの会長として果てしない名簿管理を行った。
意地でも『ときメモ』の火を消さず、再版され面白さが解る奴が一人でも増えることを祈りながら。
会議室が外野にどう思われようと、たとえ馬鹿にしている人間でもゲームの面白さだけでも認めてくれればそれでいいと思い、そのためにかなりの無理はしても頑張ろうと思っていた。
ゲームジャンキーだからこそ本当に熱くなれたのだった。『ウィザードリィ』や『ローグ』、『ダンジョンマスター』に匹敵するブレイクスルーを持つゲームが日本有数の人気ゲームになるところに立ち会うことができたのだから、ゲーマーとしてこんなに

嬉しいことはなかった。
『ときメモ』の示したゲーム性への新たな挑戦こそ、退屈なゲーム業界に風穴を空ける革命そのものだと思っていたのだから。

一九九七年一月某日

『ときメモ』は既にプレステ、スーファミ、セガサターンの順に移植され、もはや誰はばかることのない名作としての地位を確立していた。
「ときメモ会議室」はその役目を終え、既に終了していた。当時『ときメモ』に狂っていた奴らも、ある者はRPG、ある者はシューティング、そしてまたある者は海外パソコンゲームの最前線へ、それぞれが元々好きだったジャンルへと帰っていった。
　そんな中、コナミの『ときメモ』責任者、三品氏は言った。
「ユーザーの皆さんは『ときメモ』というゲーム以上に、藤崎詩織という女の子を応援してくれている」
　全てを灰燼に帰せしめる言葉だった。
　どす黒い感情が、腹の奥底からこみ上げた。
　どうやら俺たちは、ただのキャラ萌えの大馬鹿野郎だと思われていたらしい。しかもコナミの公式見解として。だが、それはいい。この時には既に、その言葉にもいくらかの真実は含まれているようになっていたのだ。『ときメモ』関連ソフトなら、どんな屑でも喜んで買うよう飼い慣らされたユーザーの群れは既に存在していた。
　しかし、この言葉は、
「『ときメモ』は単なるギャルゲーじゃない」
という俺たちが一番みんなに伝えたかった思いを、あっさりと葬り去る言葉だった。
　結局届いたのは叫び声だけで、思いはまるで届かなかったのだ。
　三品氏は、別段悪気があってこう言った訳ではな

いのだろう。

ただ単純に、去年から今年に至るコナミの空気をそのまま反映しているものであるはずだ。だからこそ、状況は一層陰鬱なものとなってのしかかる。

さて、この最悪の雰囲気の中でＰＣエンジン版『ときメモ』の開発に携わったスタッフは一体どのような作品、もしくは商品を作り上げるのだろうか。

俺たちの、いや俺の興味は既にそこに向かっている。俺の心の最も暗い領域に住む、やけに陽気な〝奴〟も、

「『ときメモ2』はクソゲーハンターの最高傑作になること間違いなしだヨ！　もし俺の出る幕がある出来ならだけどネ！」

と、出てもいないゲームへの暗い期待でいっぱいのようである。

一九九七年二月某日

現在、コナミは判明しているだけで『あいたくて…』『青山ラブストーリーズ』『みつめてナイト』、そして『ときめきメモリアル2』の四本の恋愛シミュレーションゲームを開発中である。

『ときメモ』のキャラクターを使った『ときメモ』ではないゲームも、少なくとも片手では足りないほど発売されていて、もう片手分の本数が現在開発中である。プライズマシンの景品から各声優の歌、果ては金貨やブルマ、胸像のようなキワ物まであるグッズに至っては数えることすら不可能であろう。

ヒロインの藤崎詩織はアイドルデビューし、ゲーム本編とほとんど関連性のない実写映画化までされた。

華々しくもうず高い瓦礫の山を見据えるゲームジャンキーの瞳は冷たい。これが、俺たちが「ときメモ会議室」でやったことの結果だった。

（A）

姐

ジャンル
アクション
メーカー
NECアベニュー
発売日
95.2.24.
定価
7800円
ランク
★★★★

イジメられていた自分をかばってくれた行方不明の姉を探すべく戦うレディース、愛が主人公の『ファイナルファイト』タイプのアクションゲーム。「伝説のメリケン（殴ると『伝説』の刻印）」「怖い顔GP（敵とメンチを切り怖い顔になった方が勝ち）」「深夜に突然始まるポエムの朗読」など、全編に渡って描かれる決定的に勘違いしているヤンキーの美学が最高です。

暗黒世界「ヤンキー」

国産機としてはいち早くCD-ROMによるソフト供給を行い、「アニメ絵」ヴィジュアルのゲームが出まくったため、一時期はギャルゲー専用ハードの代名詞ともなったPCエンジン（現在、その座はサターンに奪われた……とするのが一般的な見方です）で発売された、『ファイナルファイト』（というよりはテーマ的に『熱血硬派くにお君』）タイプのアクションゲームです。

本作はゲーム界の中でも割と珍しい「ヤンキーゲーム」であります。オープニングからエンディングまで、徹頭徹尾ヤンキー魂がサク裂しています。

さて、クソゲーハンターの様な純潔（＝腐れ）ゲーマーにとって、「ヤンキー世界」というのは、「**機械文明と魔法文明が融合した異世界**」や「**太古に高度な魔法文明が滅び、今は混沌の極みにある異世界**」よりも**馴染みが薄く**、アフリカを「暗黒大陸」と称した先人の気分が分かろうというものですが、本作はこの「ヤンキー世界」の特にプライベートな部分に切り込んでいるという辺りで貴重な作品といえます。

さて、その「ヤンキー世界」とは何かというと、「入り口が障子の四畳半」であり「灰皿の乗ったミニテーブル」であり「ピンクの絨毯」なのであり、その中の核を成すのが「**通販**」であり「特攻服」であり「ステッカー」であり「マス

ク」であり乙女チックな「なめ猫」縫いぐるみであり、キッスばりの生首が付いた「フラワーロック（音にあわせて花がゆらゆら揺れるアレ）」なのです。

これらアイテムを、敵地を制圧した時に得られる（明らかに不法な）収入によって購入するのですが、中には「不幸のアイテム」があり、これを身に付けていると**友達（仲間）ができなくなります**ので注意が必要です。

ただし、後述する通り主人公さえいればクリアできますので、腕に自信のある方は敢えて「不幸のアイテム」に身を固めての最小クリアを目指してもいいでしょう（当方の記録は仲間四人／構成員一九六人です）。

基本的に金に困らないゲームですので、ヤバめな名前のものは避けて買っていくと（通販なのですが瞬時に届きます）、究極の能力を持つ「伝説アイテム」が出てきます。

「伝説アイテム」は基本的に紫色をしており、勧進流のフォントで「伝説」の文字が入っています。「ロトの紋章」みたいなもんでしょうか。

これが「伝説のメリケン」。印鑑と同じ要領で殴った相手に「伝説」が刻印されるという（本作における）ヤンキーのマストアイテム。

ちなみに、「伝説のメリケン」は**殴った相手に「伝説」の文字が刻印される構造になっている**逸品です。これのCGを見た時、著者にもヤンキーが理解できたような気がしました。

そう思いませんか？

一触必殺のゲーム内容

本作は基本的に拳で勝負の『ファイナルファイト』。

殺らねば殺られるという過酷な世界で、登場人物のほとんどが女性の割に、**男性原理が統べるゲーム内容**です。

特に敵キャラはオリンピックでなくともセックスチェックの必要が生じる面々ばかりですので、プレイ中には「女性ばかりが登場するレディスヤンキーゲームである」事を**意識して思い出さないとい**

けないくらいです。

さて、「不幸のアイテム」さえ無ければ使用できるキャラクターが増えていくのですが、基本的に主人公さえいればOKです。

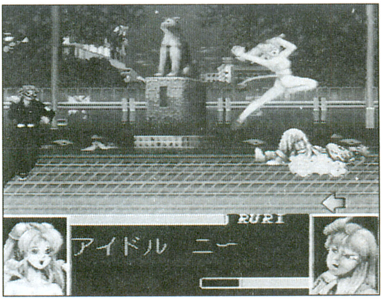
連続攻撃一段目の「フリッカージャブ」はまさに神速。バイクだって恐くありません。

また、組んでからの共通技である「髪引っ張り」ですが、これは相手が**死ぬまで続けられます**。

普通、同系のアクションゲームではこのタイプの摑み攻撃は「三回で放す」のが暗黙のルールとなっているのですが、そんなもんは「ヤンキーゲーム」の本作では通用しません。

ボスでも何でも問答無用で死ぬまで髪を引っ張れますので、一触必殺です。

砂漠のオアシス「一瀬るり」



「砂漠のオアシス」こと一瀬るり！　愛らしいルックスだけではなく、アクション全般に渡ってもスタッフの力が入っているのがよく分る。

ここまで読まれた方は、異常に殺伐としたゲームであるという印象を抱かれるかも知れません。**事実間違ってはいない**のですが、そんな中にも心の安らぎはあります。

「一瀬るり」嬢の存在がそれで、芸能学校に在学中というだけあり、ルックスもスタイルも抜群……というか、**セーラームーンそのもの**です。

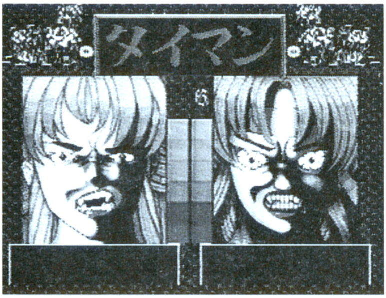
「ビスチェ＋パレオ＋生足」と露出度はこっちの方が高く、背景である風俗店の前に立っていても何の違和感もない位のドキドキ加減。

見た目だけでなく、歩くステップやダウン攻撃やらのアニメにも力が入っており、彼女を使用している間だけゲームジャンルが「レディスヤンキーゲーム」から「ギャルゲー」に変わると言っても過言ではありません（**全世界ゲーマーの魂**である「乳揺れ」もありますし）。

恐い顔GP

こうして仲間を増やしつつ、「ヤンキ

ー小宇宙」である自室に帰り、通販とボーナスゲームに明け暮れるのですが、本作を語る上で、あの**伝説の「恐い顔GP」**は避けて通れません。
　敵と睨み合い、「先に恐い顔になった方が勝ち」という**閉じてるんだか開いてるんだかよく分からない**ルールが無情感を誘います。



見ていただくしかありません。これが伝説の「怖い顔GP」。この段階まで来ると「女」という以前に「人間」の領域を越えています。

　方向キーの連打によりドンドン「恐い顔」になるのですが、最終的にはもはや**人間ではない**というレベルにまで顔が変化します。
　あれはただのバケモノです。
陳腐な表現ではありますが、**圧倒的な事実の前には言葉は無力**ってことでお許し頂けると幸いです。とにかく、画面を見ていただくしかありません。
　このモードの最大のライバルは敵でもなく、恐怖の余り連打を鈍らせてしまうプレイヤー自身の心でしょう。
　通販を済ませ、ボーナスゲームを済ませた後は寝るだけなのですが、寝た後にランダムで「ポエム」が始まることがあります。
「メルヘンな画面を背景に、ヤンキーが心温まるポエムをプレイヤーに朗読してくれる」
　という、改めて文章化してみても全く必然性を見出だすことのできない謎のコーナーですが、人を殴り、髪を引っ張り、恐い顔になって相手をビビらせて金をせしめた後がこのポエムなのですから、女心ってのは複雑です。
　これらの内容を彩るBGMは、あの『超兄貴』の葉山宏治。
「もう、誰も信じらんねえ！」
「ラリパッパ」
などのナイスフレーズがサク烈します。
　本作は、カルトゲームになるべくして生まれてきたサラブレッドでしょう。
　本作が伝説の霞に消える前に生を受けたことを、皆で神に感謝しましょう。
……神は嫌がると思いますが。（Y）

エターナルチャンピオン

ジャンル
格闘アクション
メーカー
セガ
発売日
94.4.18.
定価
7800円
ランク
★★★★

世界の壊滅を防ぐべく、時代を越えて九人の戦士達が選出された。彼らには統率者が必要なのだが、その力は互角。そこで統率者を選出する為に考え出されたのが、彼ら九人によるサバイバル・マッチ。プレイヤーは、様々な武器や技で暴れ回る九人の超戦士を操作し、濃厚なアメリカンテイスト漂う舞台を勝ち抜いていきます。「サイボーグキックボクサー」などの常軌を逸した設定も魅力的。

アメリカン武士道

タイトルから「マイケル・ムアコックのファンタジー小説シリーズがメガドラでゲーム化したのか?」と**無駄に**狂喜乱舞したマニアが全国で二〇〇人は出たと思われる、メガドライブの洋ゲー対戦格闘ゲームです。

「サバイバル・マッチの最中に世界が破滅するんじゃないか?」とか、

「そんなに差し迫っているのにサバイバル・マッチなんぞやって、この戦士達の中から死人が出たらそれこそ世界の一大事!」

なんていう基本的な突っ込みはさて置いて、本作の隠し味は「インチキ東洋」であります。

登場キャラが色々な手段で**SEGA**ロゴをひどいめにあわせる（殴って壊したり、エネルギーを吸い取ったりって……いいのか?）逆バトルマニアなシーンの後にタイトルが出るのですが、まず、タイトルロゴ（左上を見よ!）に堂々と輝く「武士道」マークが、ネイティブ・ジャパニーズである我々のど肝を抜いてくれます。

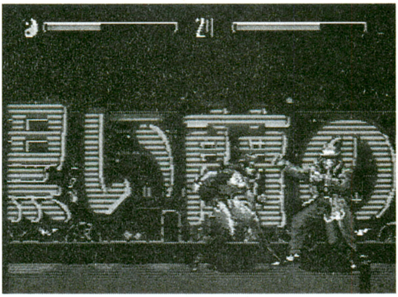
しかし何より素晴らしいのは、キャラクターが全然「武士道」でもなんでもないところ。

唯一、女忍者シャドー・ヤマト（綴りは何故か「SHADOW YAMOTO」）が「武士道」といえなくもないのですが

……でも……忍者だしなあ。
「武士道」を受け継いでいる他のメンバーが「**サイボーグキックボクサー**」とか「**アフリカ育ちの黒人の秘密警察官**」とか「アトランティス人によって作られた半魚人剣闘士」とか「シカゴの夜盗」とかの『サイボーグ009』ばり（石ノ森

タイトルロゴに燦然と輝く「武士道」の文字を見よ！　しかし、周辺にいる戦士の中に「武士道」を感じさせる奴は一人もいません。

先生のご冥福をお祈りいたします）の連中なのはエコノミック・アニマルに堕した我々日本人への、海の向こうからの警告なのでしょうか。
　そんな彼らのファイトスタイルは**姿を消したり、ノコギリを発射したり**と、どうにも我々日本人の信じる「武士道」とはかけ離れた卑怯な代物。
　人種でもなし、ファイトスタイルでもないと何が「武士道」なのかと捜してみたら……見つけました。
　体力ゲージの横に輝く、謎の陰陽マーク「インナーストレングスオーブ」！
　陰陽です！
　東洋の神秘です！
　きっと、これに違いありません！
　マニュアルを紐解くと、
「インナーストレングスオーブとは、内面的なパラメーターのことです。つまり、このオーブが完全なときに、最も強い状態にあるというわけです」（マニュアルより）
「武士道」とは内面的なもの。きっとこのゲージこそが「武士道」なのです（江戸時代の人には、インナーストレングスオーブは標準装備されていたに違いありません）。
　いや、もしかしたら、闇の世界を預かる秘密結社「黒蘭社」に所属するシャドー・ヤマト女史の背景に燦然と輝く巨大な電飾「黒い蘭の花」（**こうこうと電飾看板を掲げる秘密結社**）かも知れませんし、可能性としてはその後ろにある電飾看板の「チョウオンパ」（他にも背景の看板には意味不明の日本語が多数存在し、この中のどれかである可能性もすてきれ



こうこうと輝いている「黒い蘭の花」をバックにバトル！
このように巨大なネオンなので途中しか見えてません。

ないのですが……）かも知れません。謎は深まるばかりであります。

この画面を見て、「武士道」に思いを巡らせるのも、また一興かと。

九人の戦鬼と、人の言う

「武士道」の謎は残ったままですが、このままだと話が進まないので仕方無く見切り発車です（この謎はいつか解いてみせます）。

本作は実に個性豊かなキャラクター達が暴れ回る対戦格闘ゲームです。

「時代を越えて集められた九人」という制約の少ない設定の中、「ボンデージクノイチ」「サイボーグキックボクサー」「サイバー装備に身を固めるアフリカ育ちの黒人の秘密警察官」「アトランティス人によって作られた半魚人剣闘士」「シカゴの夜盗」「反体制の道を歩む女格闘家」「先見の明を持つ原始人」「科学の力を司る魔術師」「事故でヴァンパイアになってしまった生物学者」と、どこかダークな連中が、奇想天外な技を繰り出します。

見た目が奇想天外というだけでなく、「敵の動きを一定時間封じる技」「画面の何処かにワープする技」「敵のインナーストレングスを吸い取る技」「敵を黄金像に変えて動きを封じる技（技名はミダス・タッチ！）」「体を霧状にして攻撃する技（霧化している最中は無敵）」など、それまでの対戦格闘のお約束を打破しようとしている、特殊な効果を持った技が多いのが特徴です。

半魚人は卑怯だ！

「基本的に人間以外のキャラクターが、それまでの対戦格闘のお約束を打破したユニークな見た目と効果を持った技を繰り出す」

という本作は、カプコンの『ヴァンパイア』と非常に近いアプローチであるといえるでしょう。

発売年も同じ九四年（日本版）で、ゲームの開発には最低でも半年〜一年以上かかるであろうことを考えると、どちらかがどちらかを参考にした可能性は低いといえます。

　となると、文化的な背景も全く異なり、何のコンタクトも取らなかったであろう二つの異なる集団が「対戦格闘ゲームの新機軸を生み出す！」という目的に対し、非常に似通った解答を出したということになり、これは非常に興味深いものがあります。

　同じ映画を観て同じ本を読んで同じ音楽を聴く同国内ならまだしも、「洋ゲー」という言葉がある位にユーザー層も発想も異なる外国と日本で同じ様なアプローチが出たからこそ面白いといえます。

「『空手道』を祖とすると言われる、いわゆる『対戦格闘ゲーム』のフォーマットが日本で作られたから？」

「『ヴァンパイア』が、アメリカなどの外国市場でも通用するように作られたから？」

「逆に本作『エターナル・チャンピオン』が日本市場でも通用するように無国籍なキャラ作りをしたから？」

　と無根拠の妄想が広がります。

　ちなみにキャラに「半魚人」や「ヴァンパイア」がいるところまで共通してますけど、プロポーションが比較的人間に近く技が作り易い為でしょうか。

　どっちの「ヴァンパイア」も貴族然としているのはまあいいとしても、『ヴァンパイア』の半魚人も『エターナル・チャンピオン』の半魚人も「戦法的にちょっと卑怯が入るやつ」と設定されているのは何だか「東西半魚人観」の共通点みたいなものが見えて面白いところです（やっぱ我々が陸棲生物だからなんでしょうか。……となると、半魚人ゲームデザイナーが作った格闘ゲームは地上の人に卑怯技満載ってことでしょうか）。

　ゲームの方は、異常にキツいＣＰＵの動きによるかなり高目の難易度で、辛い意味での「洋ゲー」。その割に、いろんな高さに浮く球体や飛んでくる球体を破壊するという、格闘ゲームにはあまり関係なさそうな技術を磨く練習モードが充実してる辺りがマヌケで、なんだか愛しいです。

　格闘ゲームにあまり関係なさそうなのにわざわざ入ってるって事は……もしかすると、この「球体の破壊」が「武士道」本体？（そんなバカな）　（Ｙ）

ストライダー・リターンズ

ジャンル
アクション
メーカー
U.S.GOLD
発売日
92.12.7.
定価
6800円
ランク
★★★★

アクションゲームの金字塔『ストライダー飛竜』の続編として、なぜかアメリカで開発されたジェネシス（メガドライブの海外版）のゲーム。前作の爽快なアクションの対極にある鈍い動き、ストイックな男の世界に突如として参入した謎の新キャラクター「囚われの姫」など、前作への思い入れを見事なまでに裏切ってくれる。正式な形での日本発売は、今日に至るまで実現していない幻のゲームでもある。

アンリミテッド・ニンジャ・アクション

『ストライダー飛竜』（以下『飛竜』）というゲームがありました。

アクションゲームの金字塔とでもいうべき作品で、「壁に張り付く」「天井からぶら下がる」などのアクロバティックなアクション、「場面に合わせて刻々と変化するBGM」「危機また危機のシチュエーション」といった数々の映画的演出、「謎の冥王が支配する世界でたった一人で戦う冷徹な暗殺者」「レーザーやミサイル、ロボットなどの近代兵器を装備した敵の大群に立ち向かう主人公飛竜の武器は光剣サイファーと体術のみ」という、暗くて熱いストイックな世界観が圧倒的な高評価を受けています（ちなみに、コミック版が角川書店から発売されています。ゲームとは直接関係ないのですが、飛竜の所属する謎の組織ストライダーズのディテールがかいま見えたりと興味深い作品です）。

主人公の飛竜は、階段程度の落差で死亡する主人公もいる（例『スペランカー』）アクションゲーム界の中では**屈指のハイスペック**を持ち、「壁に張り付く」「天井からぶら下がる」「垂直の壁を登り降り」などのアクションが特殊な操作やテクニックを必要とすることなく行え、通常のアクションゲームのキャラクターならとても突破不可能な地形を走破することができます。

このハイスペックを使って、
「地雷の埋まった斜面を走破」
「敵の飛行機を奪って本拠へ乗り込む」
「重力が逆に働く（天井が下になる）回廊での戦い」
「左右から迫る壁の間を猿の如く飛び移る」
「敵の待ち伏せる密林を駆け抜ける」
などのシチュエーションを**堪能する**ことができるのですから、快感でない訳がありません。

つまり、『飛竜』の快感というのは「**主人公が強い快感**」「**走破する快感**」にあるといえるでしょう。

ああ飛竜、帰ってきてくれたんだね！

さて、かように魅力的な『飛竜』なのですが、とても残念なことに日本では続編は出ていません。

当時プレイできる移植版は全てプレイしました。でも、何か満たされないものがあります。

「もう一度あのコンセプトのアクションゲームがプレイできるなら二万円まで出す！」

と悶々とした日々を過ごしていた当時**貧乏学生**（だから思い入れの割に二万なんて額）だったクソゲーハンターの前に、彼は出現したのです。

『ストライダー・リターンズ』！

「ストライダー」といえば飛竜のことに違いありません。「リターンズ」ってことは……続編⁉　続編なんすか⁉　飛竜の⁉

ハードはアメリカ版のメガドラ、ジェネシス。どうやらメイド・イン・USAらしく、箱絵もバタ臭いです。ですが「ストライダーがリターン」してくれたのです！

ああ飛竜、ぼくの元へ帰ってきてくれたんだね！

ゲーム屋のレジで大枚七〇〇〇円弱を財布を逆さまにして支払い、もう頭の中を期待でパンパンにしながら帰宅します。帰りの電車がもどかしくて仕方ありません。「ルーラ」使うぞ、「ルーラ」ぁ！（当時の心情的には「MALOR」だったのですが、日本における伝達性を考え、敢えて「ルーラ」の表記にしました）

脳のとろけた筆者に、
「何故、日本の『飛龍』の続編がアメリカ版のみの発売なんだ？」
なんてことを考える余裕はありません

クソゲーハンターも涙した、光剣サイファーの『ストライダー・リターンズ（ストライダーⅡ）』のタイトル画面。ここまでは良かったのだが……。

でした。

Aボタンで手裏剣を

立ち上げると『飛竜』で大ボスだった冥王グランドマスターをあしらったタイトル画面に「STRIDERⅡ」とあります。「Ⅱ」の字は飛竜の武器、光剣サイファー！

やはり続編なのです！

もう**メロメロに**なりつつ、いよいよプレイ開始！

謎の転送カプセルに出現した飛竜のスタイルは『飛竜』の時と全く同じ。

コスチュームの色が灰色になっていたり、胸の紅い「飛」の字が無くなっていたりとよく分からない変更が加えられています。

舞台はうっそうとした密林……なのですが、**枝の角度は全部九〇度**で、『飛竜』のアマゾン面とは大違い。密林というよりアスレチック場を思い出させます。妙にタイム制限の厳しい密林で二回程タイムアップで死亡しつつ、敵の基地へ。

基地の背景美術や二足歩行ロボなどの敵キャラのデザインと、主人公である飛竜のデザインに激しいギャップが存在します。

アイテムを取るとAボタンで手裏剣を投げることができるようになります。

飛竜が手裏剣投げるって辺りで既に悶絶なのですが、投げるまでが遅いので使い道は少ないという事実に悶絶の自乗です。

他にも、『飛竜』では壁を這ったり色々な動きをしたキノコ型のオプションが、本作では飛竜の周囲を旋回するだけの**只の球体**だったりと細かい変更点が不安をかき立てます。

しか〜し！　なんと二面のボスは『飛竜』に登場した孤高の暗殺者ソロじゃないか!!

思わぬ再会にビックリですが、続く面クリア後のデモに使用されている、『飛

龍』の面クリアデモで使用されたのと全く同じにしか見えないグラフィック（思い入れが先走って好き放題いってますが）との再会にもビックリです。

駆け抜けられません

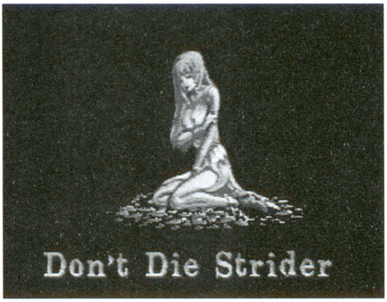
驚きの余韻を引きずりつつ二面へ。二面はビルの中を突破して行く面なのですが、**地面**と**壁**と**床**に一定時間電流が流れるというシビアな面。

『飛竜』の「走破する快感」はどこへやら、何だか『ルパン三世』や『キャッツアイ』とかで、**お宝の前の警備システムを解除するシーン**の様なシビアさが延々と続きます。

「飛竜は壁とか昇れるんだから、こんな異常な仕掛だらけのビルの中を突っ切るより壁を昇って屋上を越える方が早いんじゃないか?」

とか思いつつ、死ぬ思いをしてボスのグランドマスターを倒して三面へ。

ガスタンクにしか見えない球体から何故かハチみたいな生物が出てきて飛竜……いや、**飛竜モドキさん**にたかりまくるという不条理な展開と相次ぐ墜落死に



ストイックな男のゲームである『飛竜』に唐突に登場した見るからにナヨナヨした「囚われの姫」。このセリフを見て、クソゲーハンターは（別の意味で）泣いた。

精も魂もコンティニューも尽き果て、遂にはゲームオーバー。

すると出てきたのは、何と**囚われの姫！**　女性キャラが都合二種類、しかも両方敵というストイックな『飛竜』世界に囚われの女！

しかも「LIVE　FOR　ME」とか「DON'T DIE STRIDER」とか甘ったるい事を!!

このお仕打ちはあまりにも！　ぼ、僕が何かしたって言うんですか!?

……とまあ、色々言われてしまうのは凄い作品の続編の宿命。アメリカ産のアメリカ向けのソフトを日本人がどうこう言うのが間違ってるのかも知れませんが、数々の改良に見えるアメリカ人と日本人の感性の違い、『飛竜』フリークならば特に必見かも知れません。　**（Y）**

ソード オブ ソダン

ジャンル
アクション
メーカー
セガ
発売日
91.10.11.
定価
6000円
ランク
★★★★

メガドラ史上に残る、アクションゲームの怪作。黒魔術師ゾラスが北の王国を支配するようになって十数年。民はおびえ、国は闇に包まれていた。そんな中、ボルダンとシャルダンという若き戦士が立ち上がった。彼らは元国王の王子と王女であるが、王国の崩壊寸前に連れ出され、剣豪ソダンの元に預けられていたのだ。彼らは亡き父である国王の仇を討ち、国に光を取り戻すことができるのだろうか？

伝説のゲーム

発売と同時に各方面に衝撃を巻き起こし、メガドライブ史上「伝説の」ゲームとして語り継がれているのが本作です。

試しに、近くにいるメガドライブユーザーに「メガドライブで一番のカルトゲームって、何?」と聞いてみて下さい。

おそらく、一〇人中一〇人が本作『ソード　オブ　ソダン』の名を挙げるでしょう。

雑誌などの記事には、

「剣と魔法の世界が舞台の、横スクロールのアクションゲーム。二人のプレイヤーから一人を選び、ジャンプボタンと攻撃ボタンで敵を倒し、悪の魔術師ゾラスの城へ突撃だ」

……とか何とか書いてあるのでしょう。間違ってません。間違ってはないんですが、これでは『ソダン』の魅力をを一%も伝えていません。

正しい解説は、こうだ（横暴）。

「剣と魔法の世界が舞台の、横スクロールのアクションゲーム。顔のデカい兄と顔のデカい妹のうち一人を選択、クスリでドーピングしまくりながら、何の風情もない物量作戦で攻めてくる敵を撃破、山のようにある即死トラップや素晴らしい操作性と戦いながら何とか正気を保つのが目的」

……と、なんだか凄い文章ですが、これでも『ソダン』の魅力（魅力か！）を半分も伝えていないのです。

寸詰まり

ゲームを立ち上げると重厚……というよりは陰鬱な音楽に乗って**ぐねぐねと、**肉食人種にしか耐えられない濃度の男女の顔が表示されるタイトル画面が表示されます。

いきなりやってくる、伝説のゲーム『ソダン』の衝撃！ものすごく濃い、タイトル画面に登場するヒーロー&ヒロインの顔。

しょっぱなから、ものすごい衝撃です。次に難易度とキャラクターを選択するのですが、選択画面の意外と格好いい二人を見て「なるほど、この二人が主人公なのか」と思っているとしっぺ返しを食います。

ゲームが開始されて出てきたのは、微妙に狂った体のパーツの比率が金属をかきむしるような負のインパクトを呼び起こす、寸詰まりのキャラクター。

タイトル画面の二人とは似ても似つきません。何だか騙された気分です。

分かり辛いのですが、シャルダン（女性）にはちゃんと乳揺れが存在します。

やはり、乳揺れは全世界のゲーマーの魂だったんですね……って、この『ソダン』グラフィックで揺れて貰っても**あまり嬉しくない**のは秘密です。

バックの柱には人骨がくくりつけられているのですが**主人公より人骨の方がデッサンが正しい**のは、多分気のせい？でも、そうとしか見えないでしょ？

……きっと、主人公とは違う人種の人の人骨なのでしょう……と自分を納得させます。更に前進すると、同じように寸

よ〜く見ると分るのだが、へっぴり腰の主人公の後ろに人骨が縛り付けられている。無駄に優れたデッサンがもったいない……。

詰まりで体のパーツの比率が狂った敵が出てきたので戦闘します。

薬漬け

敵を倒すと、たまにポーションを落とします。

主人公は、最大四個のポーションを所持できます。

ポーションは「赤」「青」「黄」「透明」の四種類が存在し、これの組み合わせによって様々な効果を得ることができます。「攻撃力上昇」「体力回復」などのスタンダードな効果の他に「残機増加」や「面をワープする」などの強烈な効果もあり、主人公の性能が驚くほど低い本作において、これらのポーションによる**ドーピングは正に不可欠。**

つまり『ソダン』において勝者となるには計画的ドーピングに頼る他ないのです。ここにも、外国ゲームの特徴である「自国ではドラッグ問題にうるさいけど、ゲームの中ではドーピングバシバシ」現象がみられます。

……しかし、ゲームはドーピング不可欠のバランスながら、とある組み合わせでドーピングすると、

「WINNERS DON'T DO DRUGS」

のメッセージと共に**即死級のダメージを受ける**のはあんまりです。

……もしかすると、どっかの反ドラッグ団体がクレームを付けてきたとき用に入れてあるのかも知れませんが、じゃあ、最初からドーピングに頼らなくて済むゲームバランスだったら何の問題もないと思うのですが、どんなもんでしょう。

あれだけドーピングを勧めときながら、このセリフ！
その後、ほとんどのプレイヤーはこのように即死してしまう。

戦略的ドーピング

ここで、「先の面に備えて予め残機を増やしておく」「苦手な面をワープする為にポーションを集める」「厄介な敵が出て来る地点の為にポーションを温存する」といった戦略性が発生してきます。

ポーションの性質を理解し、先の面の事を考えたプレイができるようになると、『ソダン』は面白くなってきます（マジ）。
　主人公があまりに弱すぎる上にポーションの効果が絶対的すぎて**単にバランスが悪い**という説もありますが、戦略的ドーピングがうまくゆくと結構快感。
「振り向くのがえらく遅い上、特殊な操作が必要」だったりするのも、「これを『ジャンプ』というのならば**アメリカと日本では物理法則が違う**としか説明のしようがない『ジャンプ』」なども、きっと全てはポーションを活用させる為のバランスに違いありません（本当に？）。
　このように、弱くてノロい主人公に対する敵の戦術が、基本的に**人海戦術**なのはあんまりです。
　それでもポーションの力を借り、忍耐に忍耐を重ねて、群がる敵を押し退けごまかし、文字どおり「距離」を「命」で購いとって前進したその先にあるのはなんと「**即死トラップの雨あられ**」。
　地面にほんのちょっと印がついているだけの、落ちると即死の「落し穴」（おまけに、スクロールの関係でこの印が柱の陰に隠れたりする）、出現位置がランダムなのでパターン化できない上に、挟まれると即死の「動く柱」、刺さると即死の「巨大な針山」落ちると即死の「溶岩地帯」がプレイヤーを襲います。
　しかし、『ソダン』が語り継がれている（四捨五入すれば一〇年間！）理由は、これらのトラップや敵の攻撃が努力すれば何とか抜けられるように作られていることにあると信じます（「無理やり突破してるだけ」って説もありますが）。
あまりに強烈なのですが、強烈ゆえにこれを突破したときの快感も強烈。
　あきらかに「しなくていい苦労」で、かつ、いくらうまくなっても、その技能は特化した『ソダン』世界を離れては全く役に立たないことも確かです。
　だって、他のゲームなら振り向くのも早いし、ジャンプだって早いし、敵は一発で死んだりするんですから、対『ソダン』専用技能といっても過言ではないでしょう。ですが、こうしたストイシズムこそが「誰にも望まれていない」と自虐的になりつつも『ソダン』の攻略同人誌が存在したりする理由なのでしょう。
　単なる勘違いと妄想と過大評価である可能性が極めて高いんですが、敢えて言わせてやって下さい。『ソダン』は、男のゲームである、と。
（Y）

爆伝 アンバランスゾーン

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
ソニー・ミュージック・エンタテインメント
発売日
94.4.22.
定価
7800円
ランク
★★★★

次世代機の勝者であるソニーがプレステ発売前、メガCDとPCエンジンスーパーCD-ROMに向けて発売した、歴史的に意味のあるデジタルコミック。総監督は爆風スランプ、キャラクターデザインは赤塚不二夫という豪華ラインナップ。無気力で超オタクな主人公・ばんど宅人の前に爆神と名乗る音楽の神様たちが現れる。彼らは宅人に「アンバランスゾーン」に行き、壊れた世界を音楽の力で救えと命じる。

ターゲットは四〇代？

このゲームを始めると、まず爆風スランプの曲（というか歌）がかなり豪華な印象を与えてくれます！

最近のゲーム音楽は一部の作品を除いて「どこの素人が持ち込んだんだ？」という感じの音がスカスカのヘボ曲に、専門学校の学生並みに素人臭い声優の歌声がセットアップされたものが主流を占めているので、これはかなりいい感じだね！

しかし、そのBGMのボリューム設定が間違っているのかメッセージの**サンプリングに失敗**しているのか、BGMにナレーションがかぶって聞き取れなかったりします！　しかも、そういうシーンに限って重要で、その後しばらくストーリーが分からなくなることもしばしばでした。

まあ、爆風スランプのメンバーの声の演技や岸谷五朗のナレーションに関しては遊んでみてのお楽しみにしておきましょう（ヒント：ただの朗読）。

しかし、画面が死ぬほどチープ……あわわ、素朴だぁ！

「PCエンジンとかメガドライブのゲームで、キャラクターデザインが赤塚不二夫なんだから仕方がないじゃないか！」

そう弁護される方もいらっしゃるかもしれませんが、このゲームの画面の素朴さはそれだけじゃ説明がつかないんですよ。

まず、ゲームに登場するほとんどの絵が**わら半紙**に印刷したようなグラフィックだ！……って二〇歳以下の人には意味不明の形容ですね。わら半紙ってのは『少年ジャンプ』のモノクロページに使われてるような紙のことです。

しかも、そのシーンは全くアニメーションしない止め絵で、その上に表示時間がやたらと長い！　しかもゲームの大半を占めるそういうシーンは全自動で進んでいくという当時としては非常に画期的なもので、画面中に文字が表示されることもなければ**ボタンを押す必要もない**という徹底ぶりです！

時々訪れる行動の選択シーンは赤塚不二夫的演出って言うか、オーバーアクション気味のギャグ表現はかなり凝っています。選択しの二つに一つは、主人公が面白おかしい死に方をする辺りが、クソゲーハンターには個人的にOKです。しかし、アニメーションと音声のタイミングまで**意味が分からなくなるほどズレてる**場面があります！

このゲーム、デジタルコミックとかインタラクティブムービーというよりもむしろ**紙芝居**のような感じです。

テレビのない時代、自転車の後部に紙芝居を積んだおっちゃんが近所の空き地に子供を集め、ソースせんべいや水アメみたいな駄菓子を買わせてやってたものと基本的に同質だといえます。

あまりに素朴すぎて、四〇歳以下のプレイヤー（っていうか、ようするにほとんどのユーザーですね）には懐かしいと感じることすら無理っぽいところが泣けてきます。

ソニーからの刺客！

このゲームを発売したとき、メガドライブユーザーの多くは、

「**ソニーからの刺客だ！**」

とか言って大爆笑していたものです。『BEEP！メガドライブ』（現『セガサターンマガジン』）誌の中でも、そう表現されていたのを思い出します。

今にして思えば、こんなゲームを発売する会社が次世代機の勝者になるなんて誰も夢にも思っていませんでした。

もっとも一番そう思っていたのは、他ならぬセガやNECでしょうけどね。

（A）

ファットマン

ジャンル
アクション
メーカー
サンリツ電気
発売日
90.10.12.
定価
7800円
ランク
★★★★

毒々しい色使いのグラフィックとフリーキーなキャラクターが独特の世界観を作り出している、サンリツ電気の格闘アクションゲーム。プレイヤーは口から火を吹くクンフーチャンプとなり、異人種格闘技の殿堂「ファイトパレス」へ乗り込みます。敵のボスは「ファットマン」ことマンデュー・ザ・ファット様。獲得したファイトマネーでアイテムを購入、体力の回復や特殊攻撃で有利に戦いを行います。

君の名は

さて、名前とはとても大事なものです。新製品のネーミングに専門のスタッフ達が頭を絞るのも、姓名判断が流行るのも、役所に改名の訴えを起こすのも、名前の持つ力の大きさを知っているからこそです。

特撮番組の悪玉と名前が同じだからと虐められた「ドルゲ」君事件、新生児の命名に日本中が揺れた「悪魔」君事件（このお父さんはシャブ中だったらしいですが、クスリの力で面白いことを言ったりやったりするのはやはり「反則」でしょう）と名前に関する悲喜劇は後を絶ちません。

語感、語源、語意と様々に工夫されたネーミングの溢れる現代社会に、そいつはやって来ました。

ヤツの名は……「ファットマン」！「**太った男**」！ それ以外の意味はありません。

これが商品として訴求力のあるネーミングだとするのなら、雑誌で「FATMAN」の五文字を見て即座に購入を決定するゲームキッズがいるのなら、我々日本人と外人さんとのギャップたるや、正にマリアナ海溝よりも深いと言わざるを得ません。

「ウェルカム・トゥ・ザ・ファイトパレス！」

タイトルだけだとゲームジャンルが全

く不明です。

とりあえずパッケージを手に取ると、アメコミな絵柄で「フリーキーな奴らに囲まれたまん中で兄ちゃんが紫のバケモノを蹴っ飛ばしている絵」が描いてありますので、どうやら暴力でどうこうするゲームであることは分かります。

ストーリーはこう。

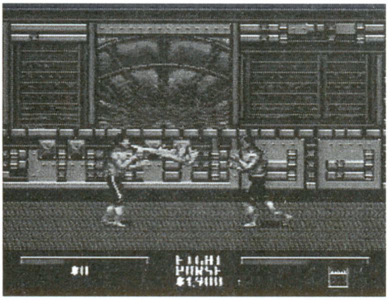
異人種格闘技の帝王、マンデュー・ザ・**ファット**という、名前を聞いただけでは姿形の全く想像付かない男が支配する「ファイトパレス」というこれまた名前を聞いただけでは何をする所か想像の付かない場所に乗り込んで一六人の敵を倒し、マンデュー・ザ・**ファット**と対決し、勝利するのが目的です。

プレイヤーが操るのはクンフーチャンプのレックス。

Cボタンで口から火を吐くぞ！……えええっ⁉

パレスの沙汰も金次第

さて、クンフーチャンプというよりはタダのベトナム人にしか見えないレックス氏。



Cボタンで火を吹くクンフーチャンプのレックス！　なまじ格闘系のコスチュームであるだけに、ストイックさのカケラも感じられない。

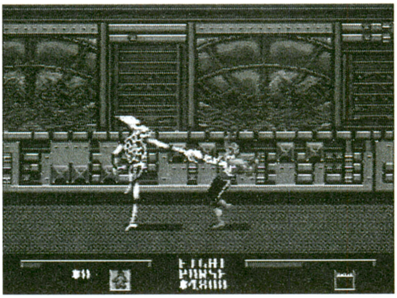
ベトナムクンフー（妄想）ではこれが標準なのかも知れませんが、手足も細いし、見た目がえらく貧相です。

『スト2』系ゲームのはずの本作には、何とガードがありません。どんな技を出してもヒット感は無いは効果音はマヌケだわで、ここまで来てしまうと独特の「味」さえ存在します。

BGMは「**こっちを笑わせようとしているとしか思えない**、妙なテンポの良さ」があり、一面の曲なんかは気が付くと口ずさんでいるという洗脳性の高さ。

サントラCDが発売されなかったのが悔やまれます。

で、殴ったり蹴ったり火を吐いたりタンを吐かれたり腸内ガスを浴びたり取り外した自分の足でブン殴らたり（メチャクチャな日本語ですが、事実を極めて正



百聞は一見に如かず。これが「取り外した自分の足でブン殴ってくる敵キャラ」の姿。活字通りの強烈なインパクト!!

確に伝えています）していると金が溜ってゆきます。

決めた技によって金額が違うリアルさなので、効率よく稼ぐにはお客様を楽しませるファイトをしないといけないのでしょうが、前述のルールとキツいバランスではそんな事を気にしているヒマはありません。

この金は勝者の総取り（というより、敗者は地面を潜行する物理法則を**無視したサメに喰われる**）で、これを元手に、面と面の間に体力を回復したり「相手に攻撃禁止を強いるアイテム」や「相手のジャンプを禁止する」などのアヤシゲなアイテムを買うことができます。……というと聞こえはいいのですが、逆に言えば金が無ければ**体力回復もできません**（ヒドイ）。

さらにコンティニューは無限でもなんでもなく、二回負けるとマンデュー・ザ・**ファット**様に愛想を尽かされゲームオーバーです。

ベトナムクンフー（妄想）の実戦性と人の身の力に限界を感じる頃に、他のキャラを使うことのできるウラワザを教えてくれます。

……え？ ウラワザを使わないとレックス以外のキャラを使うことができないのかって？

そんなの当然です。

一生懸命に戦ってマンデュー・ザ・**ファット**様からウラワザを教えて貰って下さいよ。

このウラワザを使うと、敵キャラの「カラテを使う骸骨」や「ボタンで腸内ガスを出すガーゴイル」や「タンを吐く緑色のフリーク」などを使うことができます。

なお、一六人の敵キャラを使うためにはそれぞれ別のコマンドが必要ですので、頑張って下さい。

一六人の内、七人は既存キャラの色替え（つまり「スライム」と「スライムべ

ス」みたいなもので、実質的には九キャラ）ですが。

コマンドはタイトル画面でAB・下・左

さて、素晴らしいことにマンデュー・ザ・**ファット**様を使用することも出来ます。究極のアンコ型の体型にオムツの様な腰巻きのイヤらしいマンデュー・ザ・**ファット**様（何故「様」付けするかは本物をご覧になれば納得いただけることと思います）。

出ました！　女をはべらせたマンデュー・ザ・ファット様です!!　どうして「様」を付けているのか、納得していただけましたか？

「手足が究極に短い」とか「腹にも顔があってベロ出して攻撃」とか突っ込みどころは色々あるのですが、わざわざ項をさいた理由は以下の一点に尽きます。

それは、**方向キーを上に入れているだけで敵を倒せる**ことです。

その体重の異常な重さからか、ジャンプするだけで地面がグラグラ振動し、敵は倒れてしまいます。

これだけでも十分驚異なのですが、真に恐ろしいのは「ジャンプの着地点にいる敵が**即死する**ことがある」点です。

マンデュー・ザ・**ファット**様の体重でのしかかられるのですから、即死するのも分からないでもありませんが、ゲーム的にはあんまりです。

「待ち」「ハメ」「削り殺し」「無限コンボ」など、格闘ゲームにおけるダーティさは色々あるのですが、「方向キーだけで人死にが出る」キャラなんてのは正に前代未聞でしょう。

この「即死」、発動はランダムらしく、運がいい（悪い）と**試合開始二秒で即死**しますが出ないときはいくら粘っても出ない辺りが唯一の救いです。

この『ファットマン』、タイトルの一般的訴求力の無さ（クソゲーハンターにとってはハート直撃なのですが）や毒々しいグラフィック、電波の入ったBGMなど、正に「Z級」の名にふさわしいゲームです。

（Y）

クルードバスター

ジャンル
アクション
メーカー
データイースト
発売日
92.2.28.
定価
7800円
ランク
★★★

舞台は二〇三〇年、核の炎に焼かれたニューヨーク。復興を遂げようとするそこに、覇権を求めて幾多の勢力が暗躍。治安維持のため、政府首脳は彼らの抹殺を決定、二人の男に仕事を依頼した。彼らの名は「クルードバスター」！ 高額の報酬と引き換えにどんな危険な仕事でも引き受ける荒くれ者だ！「殴る」「蹴る」に加えて「掴む」～「投げる」という攻撃が可能になった、データイースト肉弾アクションゲーム。

「デコセンス」爆発！

「デコ」ことデータイーストの横スクロールアクションゲームです。

この「デコ」というメーカー、マニア層からの支持の高いメーカーです。

どういった作品をリリースしているかというと……、

「六四種類の自機ロボットに『**月光**』『**閻魔**』などそれぞれ違う名前がついているほかに、大きな戦争の一部を戦っている演出の素晴らしい『ウルフファング』」

「『**冒険一〇〇連発**』をキャッチコピーに複葉機の翼の上で戦ったり、画面の奥から巨大トラックに追いかけられたりする無茶な演出の楽しい『エドワードランディ』」

「職人的なドット芸の集大成、小さなキャラクター達が画面狭しと大活躍。色々な乗り物を乗り換えて戦うノンストップ・バカ（ホメ言葉）・シューティング『ザ・グレイト・ラグタイムショー』」

「『**にょき**』『浦島太郎か』『羊の呪い』などの毒フレーズ連発のカルトアクション『トリオ・ザ・パンチ』」

「水滸伝の世界を舞台に狂った連続技のサク裂する格闘ゲーム『水滸演武』」

「原子力人間の戦う**後ろへ戻れない**シューティング『チェルノブ』」

などなど、「デコ」独特の作風はマニアを魅了し続けています。

世紀末ザコルック

もっと続けたいのですがこれ位にしておいて、本作『クルードバスター』に話を戻します。

ジャンルは横スクロールアクションゲーム。

「攻撃」「ジャンプ」「掴む」ボタンで世の中を渡っていきます。

本作は、敵も味方もどこかしら肌を露出しているという、いわゆる「世紀末テイスト」に溢れています。

この「世紀末テイスト」、当然ながら主人公も例外無く染まっているのですが、なんと、ケンシロウでもラオウでもトキでもファルコでもジュウザでもなく、「ケンシロウの指をとんでもない部分に突っ込まれ、妙な悲鳴を上げて果てる、五コマ保てば頑張った方」のザコルックである辺りは流石『デコ』様です。

ご丁寧に二人のプレイヤーの片方は、「2Dメディアで絶対出世できない髪型ブッチギリで第一位」のモヒカン刈り！『北斗の拳』によって、「モヒカン＝ザコ」の公式を、三角関数よりも深く叩き込まれた筆者には、ゲーセンでの初プレイ時（アーケードからの移植作なのです）、**何処に主人公がいるのか分からなかった**思い出があります。

溢れんばかりの男臭を漂わせる、全身ムキムキのモヒカン頭の２人組。シュワルツネッガー似の彼らが主人公となって、暴れ回るのが本作。

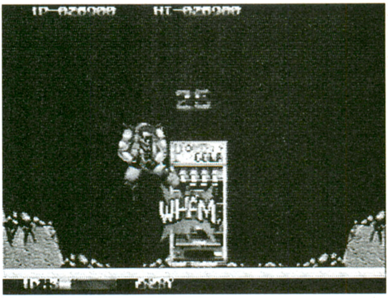
……どうですか？　どれが主人公か分かりますか？

その代わりといってはなんですが、主人公二人の全身はムキムキの筋肉に包まれており、正に肉弾エリート。

とんでもない男臭がディスプレイから伝わってきます。特に面クリア時の踊りは「男」というより「動物」で、見ているだけで**子宮も無いのに妊娠してしまいそう**です。

あらゆる物をひっこ抜け

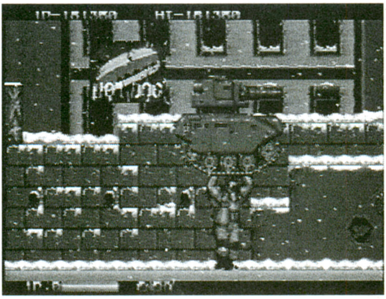
主人公は「攻撃」ボタンを押すと殴る蹴るする訳なのですが、見ていただくと



ボーナス画面はコレ。「COLA」の自販機をボコボコにすればする程高得点！　もうムチャクチャ。

お分かりのように、そのリーチが異様に短く（これも彼らの「動物」っぷりを演出するため……ではないのでしょうが）、おかげで打撃戦には滅法弱いです。

　特に対集団戦では一発殴ったら二発殴り返されるといった具合で効率が悪いことおびただしいです。



いきなり戦車を放り投げます。これを見せられたら、もう何が起きても不思議じゃありません。

　そこで登場するのが「掴む」ボタン。このボタンの使い方を覚えると、途端に目の前が開けます。

　何しろ「ドラム缶」「標識」「木の杭」「石」「コンテナ」「鉄骨」「**戦車**」（ウソではない。画面を注目！）などの無機物ばかりでなく雑魚や**ボス**までありとあらゆる物を掴むことが可能。

　持ち上げた物はもう一度「掴む」ボタンで投げつけるのですが、この投げつけに攻撃力がある上、投げられた物はぶつかった物を巻き込みながら飛んでいくので効果は絶大。

　打撃に頼っていた頃とはゲーム性ががらりと変わり、どんどん先へ進めるようになります。

　なにより、**爽快です**。人を殴ったことの無い人はいても、荷物運びをしたことの無い人はいないはず。常識的に投げることを禁止されている重い物体を、**人間に対して投げつける**この快感！

本当にイイんですね？

　こうしてガンガン進撃していき、ついに最終面へ。

激闘に次ぐ激闘、中ボスのラッシュを抜けると、その死骸にすがってヨヨと泣く白衣の老博士の姿が。

小柄な老博士、主人公の胸に飛び込んで、まるで子供の如くぽかぽかと無力な拳をたたきつける。

こんな理系翁さんの拳になんて、当然ダメージなんかありゃしません。

もしやこいつが親玉か？

……悪と言えども自分の作ったものへの愛情は美しい。

きっと老博士を主人公たちが諭して、このままスタッフロールが流れ………ません。

もしや？

まさか？

何か入力を求めておられる？

……この局面でできることって……一つしかないですよ？

いつまでたってもゲームは進まないし。

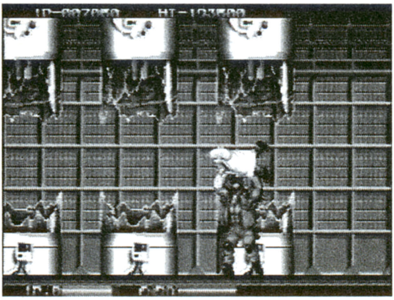
折角ここまで来たんだし。

いいんですね？

本当にいいんですね？

「うおりゃあああああ！」

Aボタン一閃、猛然と**老博士を持ち上げ、投げつける主人公！**



最大の問題シーン。本作の特徴である「掴み」を駆使して、見るからに弱々しそうな老博士をブン投る決定的瞬間！　この圧倒的な壮快感！（ヒドイ）

健気な老博士、それでもこっちへ向かって無力な拳を……。

「うっとうしいわあああああ！」

また持ち上げて地面に叩きつける主人公！

それでも向かってくる無害な老博士に、荒くれ男の筋肉がサク裂する！　禁断の快楽！　世紀末のカタルシスにもう射精寸前也！

で、何度か投げつけてやってる内に老博士はとんでもなく強いラスボスに変身するのですが、「もの投げのカタルシス」と、この**ゲーム界で二番目に気まずいシチュエーション**（一番は勿論、32Xの『サイバーブロール』のストーリー）は、後世に語り継ぐ価値があると信じるのであります。　**（Y）**

マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー

ジャンル
アクション
メーカー
セガ
発売日
90.8.25.
定価
6000円
ランク
★★★

歌と踊りで愛と平和を訴えるスーパースター、マイケル・ジャクソン。ある日、多くの子供たちが誘拐される事件が発生。世界征服を企む秘密結社のボス「ミスター・ビッグ」の仕業に違いない。マイケルは子供たちの救出を決心した……というストーリーのアクションゲーム。BGMはもちろんマイケル自身で、マイケルのアクションも実物さながらのカッコよさ。親友のバブルスくんも出演しています。

マイケル・ジャクソンとは何か?

マイケル・ジャクソン。

「世界のスーパースター」「音楽一家の秘蔵っ子」「謎めいた私生活」などなど、彼を形容する言葉は色々ありますが、我々ゲーマーにとっての彼～マイケル・ジャクソン～を語る言葉はたった一つしかありません。

「**タダでセガの体感ゲーム手に入れまくった男**」

一時期セガと仲の良かったマイケルは、日本にきてはデカい体感ゲームを手に入れて帰って行き、その屈託の無い笑顔は日本中のゲーマーに殺意を抱かせたものでした。

「俺がマイケルだったら曲なんて作らずに毎日体感ゲーム三昧」

などという妄想に胸を焦がしたあの頃が懐かしいですね。

さて、そんなマイケルの映画のゲーム化。

なんと、

「ゲームコンセプト&デザイン　BYマイケル・ジャクソン」(エンディングより)

の本作は、マイケルを操って敵を倒しながら誘拐された子どもたちを救い出すという内容。

色々な演出や「フー!」(編集部から「ポー!」もしくは「ポぅ!」ではないかとの指摘がありましたが、本稿では

「フー!」で統一させていただきます)というマイケル独特の鳴き声からスタートする本作、発売当時から一部ユーザーの人気を集めていましたが、発売から一〇年弱が経過した現在、少年レイプ疑惑(少年を食べるショタホモはホモのヒエラルキーの最下層だと聞きますが、真相はどうなのでしょう?)や、『大スポ』で報じられる様々な奇行の数々(**筆者は全て真実だと信じています**)、改造手術の噂を知る現在だからこそ、本作は熟成されたまろやかな味わいが出ている……と言えるでしょう。

面のスタート画面で「フー!」と決めるマイケル。本作の持つ"笑っちゃう感じ"を最も的確に表現しているシーン。

子供はいねえがぁ?

ゲームのルールは簡単。

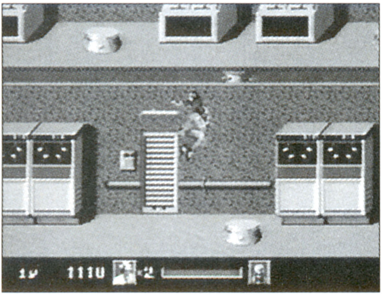
アタックボタンを押すと、いかなる秘術か、優雅なモーションとともにマイケルの手足の先からキラキラと星がこぼれ落ちてきます。

星が敵に当たると生物・無生物を問わず死亡/破壊(!)されますので、これを利用しつつ、子供たちを助けていきます。

体力を消耗すると、この「星」が出なくなります。

すると途端にマイケルは**素手での暴行を開始**する訳ですが、余裕ぶっこいて「星」を発射していた時よりも好感がもてるのは筆者が暴力ゲームドランカーだからでしょうか?

この消耗した体力を回復する手段は一


親友であるバブルスくんを抱えてジャンプ! とっても楽しそうなマイケル。

つ。「子どもを助け出すこと」のみで、特に後半ステージなどは疲れきった体を引きずりつつ、まるで吸血鬼かナマハゲの様に子供を求めて徘徊することになります。

　これこそが**マイケル真の姿**であり、プレイヤーとマイケルの感情面でのシンクロ率が四〇〇％（**時事ネタ**）に達する瞬間といえるでしょう。

　さて、「体力回復は子どもを助け出すこと」のみという辺りで察しのいい読者の方は気づかれたかと思いますが、本作は基本的に四つのパーツから成り立っています。

「マイケル」「敵」「子供」「バブルス」がそれ。

　つまり、本作にはマイケルの他は**「敵」と「子供」と「バブルス」しか存在しない**のです。

「ゲームコンセプト&デザイン　BYマイケル・ジャクソン」であることを考えると、本作は、

「フー！　この世にはフー！　純粋な子供と敵しかいないんだぜフー！　あとバブルスとな！　フー！」

　というマイケルの内面宇宙の具現化と考えるのが妥当でしょう。

　子ども以外は、女性でさえ謎の「星」で排除してしまう（さすがに他の敵の様に死にはしないのですが）辺りに、マイケルの**性的嗜好が如実に**現れているといえるでしょう。

職人的ドット芸が再現する「マイケル」

　性的嗜好はさておき（勿論、筆者は自説の正しさを信じて疑わないのですが）、本作のキーワードは「マイケル」であります。

　特に一面冒頭、真っ暗なクラブにドアを開けて入ってきたマイケル、彼が気取った仕草弾き飛ばしたコインがジュークボックスへとイン、瞬間、ジュークボックスと共にクラブ内に明かりが灯りゲームスタート！

　……というシーンは、思わずリセットボタンを押して何度も鑑賞してしまうくらいの格好良さ。

「マイケルダンスで周囲の敵が全員**踊り死ぬ**」

「ムーンウォーク」

「マイケルロボの無慈悲な大虐殺、生身の人間に光学兵器やミサイルを」

「マイケルの鳴き声」

などのエキセントリックなところにばかり目がいってしまいますが、これらの「笑ってしまうがかっこいい」動きを支えているのが職人的なドット芸であることはいうまでもないでしょう（「フー！」は違いますが）。

　マイケルは方向キーを押すだけで全編に渡ってまるでダンスを踊るような動きをします。

　菊池秀行も真っ青の「踊り死に」、最終兵器ダンス・マジックはよくみると沢山の踊りのパターンがあり、**地面をはう小さなクモでさえもちょこちょこ踊っている**のですから徹底しています。

　これらの動きを支えるのが職人的なドット芸であることは、もはや言うまでもありません。

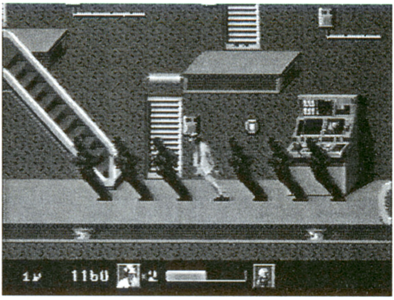
「階段の手すりを滑り降りる」

「体をクルリと回転させてドアを開ける」

「帽子を飛ばす」

　などなど、マイケルの動きは粋なアクションの集大成です。

　エンディングではマイケルと少年がダンスを披露してくれるのですが、この少年、色々イカした動きをする割に、エンディングにしか出てこないのだから贅沢です。



職人的なドット技で描かれるマイケルの華麗なダンスではあるが、実はこれがマイケルの最終兵器「ダンス・マジック」だったりする。

正にマイケル小宇宙

　などと書いていると、最終面はいきなり『**スターラスター』風のシューティング**になってしまい期待をはぐらかされてしまいますが、なんといっても、

「ゲームコンセプト&デザイン　BYマイケル・ジャクソン」

　ですから、**仕方ありません**。

　BGMからゲームデザインからマイケルで統一された本作は正にマイケル小宇宙といえるでしょう。

　猫も杓子もポリゴンのこの時代だからこそ、こうしたイカしたドット芸を愛でて楽しむというのも粋かも知れません。**(Y)**

あっぱれ！ゲートボール

ジャンル
スポーツ
メーカー
ハドソン
発売日
88.12.22.
定価
4900円
ランク
★★★

日本が生んだ「ほのぼのスポーツ」の代名詞ゲートボール。そのゲートボールが、なんとPCエンジンでゲーム化！ 対戦プレイは、対コンピュータと対プレイヤーの二種類。個性あふれるキャラクターたちとチームを組み、格闘ゲームの「待ち／ハメ」に勝るとも劣らないダークなゲートボールバトルを繰り広げていきます。ルール説明が非常に充実しているので、初心者の人でも安心してプレイできます。

実は日本考案のゲートボール

世にも珍しいゲートボールのゲーム化です。

実は日本で生まれたゲームであるゲートボール、競技人口が六〇〇万人を数えるとはいえ、高齢者のスポーツであるというのが一般的な認識でしょう。

地面に置かれたボールをスティックで打つだけという運動量の少なさから、公園なんかで翁さん婆さん集まってプレイしている光景は「ほのぼの」の代名詞に見えたものです。「見えた」と何故過去形なのかというと、本作をプレイすることでゲートボールのルールを知ってしまった今では、とても「ほのぼの」などと言っていられない体になってしまったからです。

ルールを知らない世代の間では「人畜無害」や「牧歌的」の代名詞ともなっているゲートボール。その恐るべきルールとは、こうです（要約）。

ゲートボール・真の姿

①コートには「第一」「第二」「第三」の三つのゲートがあります。

②ボールを打ち、これら三つのゲートを決められた方向からくぐらせた後、「ゴールポール」に当てると上がりです。

③一チーム五人が上がるか、制限時間を超えるとゲーム終了です。

……と、ここまではまあ「ほのぼの」でしょう。

ゲートボールを眺めた事しかない筆者のような人間は、「ゲートをくぐる方向には制限がある」とか「ゲートボールには上がりがある」という事実に驚かされますが、特に心をかきむしるような内容ではありません。問題はここからです。

④打ったボールが、コート上の他のボールに接触すると、そのボールに対して「スパークショット」が行えます。

⑤「スパークショット」とは要するに接触（タッチ）したボールを自分の好きな方向へ打てるということです。

⑥「スパークショット」は、敵チームのボール／味方チームのボールを問わず行えます。

　そう。自分の接触したボールであれば、敵味方を問わず好きな方向へ打てるということは……味方のボールは有利な位置へ、敵のボールは不利な位置へ打ってしまえばいいのです。

　さあ、ルールが突然**血生臭く**なってきました！

　敵チームのボールが密集している所へ自分のボールを送り込み、ゲート通過を狙って好位置につけている生意気な敵チームのボールを、当たるを幸いコートの外へ打ち出しまくっても全くの合法なのです。

暗黒の戦士誕生

　事実、コンピュータ操る敵チームはこの戦法を**一秒のためらいもなく**使ってきます。

　打ち出されたプレイヤーは、ボールをとんでもない位置から再び打ち入れることしかできませんし、この時にゲートを通過したり他のボールに接触（タッチ）しても一切認められないという、とんでもなく不利な状況へと追い込まれてしまい、復帰するにも四苦八苦です。

　とんでもないコンピューターです。

　コートの外に打ち出された状態で苦しんでいると、ふとある考えがひらめきました。

「こっちも、やり返せばいいんだ」

　さあ、**ゲートボールの暗黒面**（ダークサイド）に魅入られた暗黒の戦士の誕生です。

　もう、どんどん敵チームのボールにタッチ（接触）して次々に叩き出してやります。

　何と言っても合法なんですから、ガンガン妨害に走ります。

　ボールを叩き出された下等なクソ共が、

復帰に四苦八苦してやがります（ヒドイ）。

ウケケケケケケケケケケケ！

ゲートボールがほのぼのだなんて……。

我々は間違っていました。

無知に過ぎました。

格闘ゲームの「待ち／ハメ」問題に勝るとも劣らないダークさ。

きっと我々が格闘ゲームの「待ち／ハメ」でケンカする様に、翁さん婆さんもトラブってるに違いありません。根拠はありませんが、こんなルールでモメないのは成人君子のみでしょう。

極端な話、ゲート通過を狙わずに敵のボールが密集しそうな場所でゲリラの如くアンブッシュ（待ち伏せ）をかけ、敵チームの妨害に命をかけるのもこれ戦法の一つなのです。

プレイヤーキャラのほとんどは六〇歳以上

とまあ、競技人口の割にはマイナーなゲートボールのルールをこと細かに解説してくれますので、初心者でもすぐプレイできる仕様になっている辺りはプロの仕事です。

練習モードも充実しており、TVゲームをプレイする世代には馴染みの薄いゲートボールをキッチリと理解してもらおうとする志しの高さが泣かせます。

ここまで徹底していると、

「何故、ゲートボールなの？」

という野暮な疑問は頭の中から吹っ飛んでしまいます。

また、コンピュータの最強レベルに勝つと隠しチーム出現など、コンピュータゲーム的な仕掛けも施されています。

プレイヤーキャラは翁さん婆さんがほとんどですが、かろうじて六〇代以下のプレイヤーでチームを組める様になって（キャラクターのモチーフが岡本太郎やプレスリーや**手塚治虫の「七色いんこ」**と対象年齢不明の濃さが気になりますが）いますので一安心。染色体XXのプレイヤーキャラは四人いますが、「女性キャラ」は実質的に一人です。

プレイすればゲートボールへの認識が確実に変わるこのゲーム。

妨害オールOK！　バーリトゥードも真っ青のこんなルールの何処が「ほのぼの」で「牧歌的」なのでしょうか。

あなたの家の翁さん婆さんは、知らない内にこんな過酷なルールに血潮をたぎらせていたのです。　**（Y）**

ピットファイター

ジャンル
アクション
メーカー
テンゲン
発売日
92.3.27.
定価
7800円
ランク
★★

アメリカはアタリ社のアーケードゲームをメガドライブへ移植、「なさけ むよう」「タフすぎて そんはない」という怪しい日本語が飛び交う洋ゲーテイスト溢れまくりの格闘アクションゲーム。プレイヤーは実写取り込みされた地下レスラー、キックボクサー、謎の東洋人という「強者たち」を操作する。三本勝負の「プラクティスモード」と一〇試合勝ち抜きの「ノーマルモード」がある。

タフすぎて　そんはない

舞台はアンダーグラウンドな闘技場。貴方の目的は一つ。それは「**お金**」。戦いに次ぐ戦いで、**使う暇なんかありゃしませんが**、貧乏暇無しよりはよっぽど気持ちいいです。

敵の猛攻に耐えて摑んだ薄氷の勝利の後に、(何故か) フォークリフトに乗る貴方の目の前に積まれるお金**のみ**が目的。

即物的に過ぎるかも知れませんが、どうせすぐまたヴァージョンアップ版が出て**無かったことになる**「世界一の格闘王」の座よりも余程確かです。

お金！　札束！

ただの画像ではあるんですが、非常に心に訴えかけてくるものがあります。

積み上げられる現金の、ハタチを超えて分かるこの素晴らしさ。

自分もピットファイターになって目の前に現金積み上げられてみたいものです。

なさけ　むよう

ゲームは、実写取り込みの「**強者たち**」を操作して、実写取り込みの背景をバックに、実写取り込みの敵どもを倒してゆく格闘アクションゲームです。

リングは意外と広く、奥行きもありますので縦軸方向への移動が有効です。

念のため書いておくと、元はアーケードゲーム（つまり、ゲーセンに置いてあるやつ）です。

実写取り込みが**肉感的**な、結構デカいキャラクターが動くのが特徴だったのですが、これが完全移植できるなら、メガドライブは九八年現在でも現役バリバリに違いありません。

そこでメガドライブ移植に際し、キャラクターが大幅に縮小されているのですが、不評が聞こえてこないのは、プレイヤーに伝わる操作感覚など根幹の部分がきちんと移植されているからでしょう。

逆に言えば、これだけ見た目の変わってしまう作品を敢えて移植するというのは**移植魂**とでもいいますか、そうした職人芸の見せどころだったと思います。

見慣れてみると、キャラクターが小さいのも「味」があり、実写取り込みのマッチョな「強者たち」も可愛らしく見えてくるから不思議です。

さいごまで たっていたものの かちだ

使用できるキャラクターは地下レスラーのBUZZ（バズ）、キックボクサーのTY（タイ）、**謎の東洋人**KATO（カトー）の三人。

パワーのBUZZ、スピードならKATO、バランスのTYとなる訳ですが、やはりというか何というか一番使いやすいのはTYです。BUZZの必殺技パイルドライバーは近づかないと使えないし、KATOの必殺技コンボパンチは終了時の**決めポーズが隙だらけ**。

面クリア時の体力回復は存在しませんので、勝ち抜くには一戦一戦をいかにダメージを少なく抜けるかが重要というアルティメット大会ばりの過酷さ。

故に「TY最強説」が唱えられる訳なのですが、それというのもガードがかなり使い辛いからなのです。

常人レベルの悟りでは、ほとんど実用性が無いため、自然とゲームは攻めることが中心となってきます。

幸いにも、攻める手段は「素手」とか「足」の他、「棒切れ」「ナイフ」「椅子」「樽」「**バイク**」と豊富（ちなみに空中コンボも存在します）。

おまけにPの字が書かれた謎の球体、「パワードラッグ」が出現しますのでアグレッシブにもなろうってもんです。

この「パワードラッグ」（原語では「パワーピル」らしいのですが、こう言うとなんだかヒワイです）、取ると体がビカビカ輝いた挙げ句にしばらく攻撃力が上昇するという優れ物。

外国ゲーム特有の「**本国はやたらドラッグ問題に厳しい割にゲーム内ではドラッグバシバシ**」現象がここにも。

面白いのは、「パワードラッグ」を取ることが出来るのはプレイヤーだけではないということ。

つまり敵に「パワードラッグ」を奪われてしまい、只でさえマッチョなのが更に増強されてブン殴られるという、えらい事態に陥ってしまうことがあるのです。

残虐行為手当

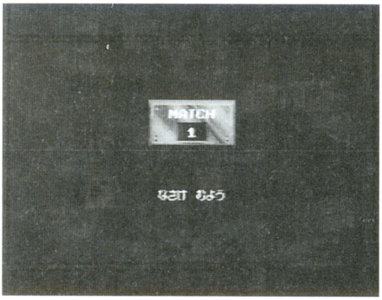
そんなゲームを彩るのが、

「なさけ　むよう」

「タフすぎて　そんはない」

「さいごまで　たっていたものの　かちだ」

「残虐行為手当」



ひらがなが逆に不気味な「なさけ　むよう」。外にもテンパったメッセージがてんこ盛り！

などの、ゲーム史上に燦然と輝くナイスフレーズ。マニュアルの文章もかなり突っ走っていて好感が持てます。

「スタートボタン以外は全部凶器です」

「ワタシ、カトーあるよ。ちゅーこくじんないあるよ」

「KATO：三段黒帯（なんのかは不明）」

「獲得した賞金の額（多いほど強い）」

「たとえゲームといえども、お酒を飲んで千鳥足で闘うと技にキレがなくなります（ウソ）」

特に最後の「お酒を飲んで…」なんてのは、ゲームのマニュアルには**あってもなくても全く問題無い**という素晴らしい無駄っぷりです。

本作に限らず、テンゲンのマニュアルは全編こんな感じなのですが、メーカーが無くなってしまったため、もうこの名調子が見られないのは**ゲーム界の損失**と言っても過言ではありません。

なかなか見つからないので気軽に勧められないのが残念ですが、『ガントレット』辺りとセットで**サターンで復刻**してくれないものでしょうか？　（**Y**）

Chapter 03
SEGASATURN

第3章 セガサターン

「デスクリムゾン」取材顛末記

『デスクリムゾン』

ジャンル
シューティング
メーカー
エコールソフト
発売日
96.8.9.
定価
5800円

伝説

一九九七年、春。

教習所通いに明け暮れるある日、友人と行ったゲーム屋でのたわいない会話が、筆者と『デスクリムゾン』との出会いでした。

「これ、なんか究極のカルトゲームらしいで」

友人が指さした先にはおどろおどろしいパッケージがあります。

『たけしの挑戦状』『ソード　オブ　ソダン』と伝説と化したカルトゲーム数あれど、これらに匹敵し、あまつさえ「究極」の冠までつけられるとはいかなるゲームなのか？　と思った筆者は、早速友人を締め上げました。

「どんなソフトやねん？」

「ＣＡＤソフト（建築物を設計するソフト）の会社の作ったガンシューティング」

「ＣＡＤソフトとはまたお堅いイメージやな。そこがゲームを？」

「『セガサターンマガジン』（ソフトバンク刊）と

いう本で読者投票があるんやけど、最下位を突っ走ってる強者ソフトなんや」
「読者投票？」
「そう、皆がソフトに点数を付けて、その累計平均点を出してランキングする読者投票で、その最下位を独走してるんで『デス様』と呼ばれてるんよ」
ソフトに点数を付けての読者投票、という事はかなり一般ユーザーの評価に近いものの様です。その中で最下位独走？「デス様」？
詳しい事が分からないとはいえ、「究極のカルト」と聞けば血が騒ぎます。
とりあえず購入して帰宅。
ワクワクしつつサターンの電源を入れます。
さて、この先何が待ち受けているのでしょうか？
帰宅して三時間。筆者は『デスクリムゾン』のパワーに完全に圧倒されていました。
ジャンルはガンシューティング、つまり画面の上で照準を動かして狙いをつけ、敵を倒していくゲームです。
同系のゲームとしては『オペレーションウルフ』『バーチャコップ』『カオスコントロール』などが挙げられます。
主人公はコンバット越前（コード名）、元傭兵で現在は医者、好きなものは焼きビーフン。髪型は坊っちゃん刈り！
エコールのロゴのマジで恐ろしい二つの仮面（飛ばせません）、かなり唐突なオープニングデモの実写、緊張感のカケラもないヴィヴィッドなボイス（一説によるとキャストは全員社内の人間）、謎のセリフ「せっかくだから」、タイトル画面でビクビク動く二つの手、サウンドの設定しかないオプション画面、盆踊りにしか見えない「フライ・リハード」のポーズ、ポリゴンの割にやたらと平べったい敵キャラ、何もせずに主人公の横を通り過ぎて行くだけ

の怪物、攻撃を受けると叫ぶコンバット越前のやたらと甲高い声、パワーアップした銃から発射される爆弾に書かれた謎の文字「BS」、空中を飛んでくる「HIT HERE」と書かれた謎の板、錯綜したマニュアルの日本語……。

『デスクリムゾン』の凄さを列挙するだけでページが終わってしまいそうな勢いですが、何といっても極めつけは、怪物だらけの空に標本の様なポーズで浮かぶムササビ様の生物！

いわゆる「怪物」でないのは確かなんですが、空中に標本ライクなポーズで浮遊してるんですから充分アブノーマル。

「敵か?」と思って撃つとダメージ！

体力は三ゲージあるけれど即死も夢ではない厳しいルール（ダメージを受けても、他ゲームにならある無敵時間なんてありません。三発同時に弾を撃たれたら当然三ダメージ＝即死です）、撃つと五クレジット増える「エコール噴水」など、全てが筆者の予想を完全に越えていました。

そして、その余りのシビアさ故か全編に溢れる味ゆえか、ついつい繰り返してプレイしてしまうのです。

ゲームの攻略する楽しさとでもいいましょうか、ねじ伏せた快感とでもいいましょうか、もう止めよう、もう止めようと思いつつも、

「いや、もうちょい練習すればこの面でも銃を進化させられるかも知れない」

「とりあえずパターンは覚えたような気がするから、今度は実践だ！」

とかいいながら再プレイしてしまうのです。

……そういえば『ソダン』をプレイしてた時もこんな事言ってた様な気が。

リンク

とりあえず、こんな素晴らしいものを見てしまったからには、この良さを伝えるのがゲーマーとしての義務でしょう。

筆者は友人達に『デスクリムゾン』の布教を始めました。

「こんなにすごいとは思わなかった」

「歴史の証人になれた」

「あれ（撃つとダメージを受ける、標本ポーズで浮遊するほ乳類）はきっとモモンガに違いない」

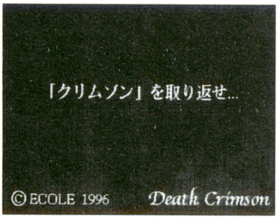
「せっかくだから、俺も『セガサターンマガジン』に一点を付けて投稿するぜ」

「価値観の違いはあれど、この凄さは万人が認めるに違いない」

結果は大成功で、友人達は次々と『デスクリムゾン』の御力の前に折伏されていきました。

そんなある日、インターネットにずっパマリの友

「どのボタンを押してもスキップできない！」と評判の、怖い怖い社名ロゴ。



ここに被さるイイ感じのナレーターの正体は社長！という根強い噂が流れている。

このシーンのロケ地については「猿島」「阪大キャンパス」などの諸説がある。

「せっかくだから」で開かれた扉。（本ページの画面全て©エコール）

人が恐るべき報告を携えてやってきました。

「インターネットでは『デスクリムゾンリンク集』なるものがあり、そのリンクでつながれた大量のHPでは日夜『デスクリムゾン』の最新情報が報告されている」

『デスクリムゾン』が素晴らしいのは確かなのですが、そんな沢山のHPでネタにされているとはとても信じられませんでした。

当時インターネットに繋ぐ術を持たなかった筆者は、その友人に頼んで『デスクリムゾンリンク集 せっかくだから、俺はこのページを選ぶぜ』を見せて貰うことにしました。

そこでは『デスクリムゾン』が、それを作ったエコールが、ネタにされまくっていました。

『デスクリムゾン』を褒め讃える言葉あり、『デスクリムゾン』ヴァージンに警告する言葉あり、オープニングデモのロケ地探しあり、エコール玄関前での記念撮影を敢行した「聖地巡礼ルポ」あり、閉鎖されたはずのエコールのHPを復刻したものあり、とあるゲームの声を『デスクリムゾン』ボイスに差し替えるとうたうプログラムあり、果てはエコールのアルバイト面接ルポ（!!）ありというとんでもない内容でした。

正に制御不能、メーカーの思惑を完全に超えて、供給されたゲーム〝で〟遊んでいるだけでなく、ゲーム〝を〟エコールという会社〝で〟遊んでいるといった感がある、凄いパワーのほとばしりでした。

発端

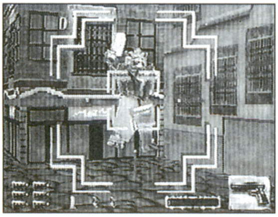
そんなある日、筆者は太田出版から「カルトゲームの本を書いてみないか」というお誘いを受けました。

そう、いうまでもなく、あなたが手に取っているこの本です。

一も二もなく引き受け、早速取り上げるゲームのリストアップにかかりました。
リストを送り、編集部と打ち合わせる日々が続きます。
聞けば、筆者の他にもう一人の書き手さんがおられるとのこと。
その名は「クソゲーハンター」。ウェブジン「おたくウィークリー」でクソゲーを狩ることに執念を燃やす、ナチハンターも真っ青の炎の男です。

そして、筆者とクソゲーハンター氏が挙げた二つのリストの先頭に挙げられたのが『デスクリムゾン』だというのです。
百聞は一見にしかずというわけで、筆者は編集さんに『デスクリムゾン』を勧めました。
「そんなゲーム、聞いたことないッスよ」
「いやいや、凄いですからプレイしてみて下さい」
しかし、編集部がいうには何処の店でも『デスクリムゾン』は売り切れているとのこと。

彼が本作の主人公コンバット越前。元傭兵で現在は医師。好物は焼きビーフン。


これが通常画面。敵キャラはなぜか、撃たれた瞬間、緑色に変色して絶命する。

問題の「標本の様なポーズで浮かぶムササビのような生物」。撃つとダメージ。

空中に浮かぶ「HIT HERE」。(本ページの画面全て©エコール)

もしや『デスクリムゾン』はゲーム界の根底に流れる密かな潮流となっているのか?……というのは単なる思い過ごしでしょうが、一時は「こうなったらエコールへ直接注文するしかないのでは?」という話にまでなりました。

その後、何とか秋葉原で新品を入手、プレイ後の編集部は開口一番、

「何ですか、これ?」

また「デス様」のパワーに折伏された子羊が一匹誕生したのです。

企画は進んで九七年一一月一五日、東京にて構成会議が行われました。

筆者は「味のあるカルトゲーム」の例として『デスクリムゾン』を持参、プレゼンを行うつもりだったのですが、サターンが調達出来なかったのでマニュアルを見せるにとどまりました。

『デスクリムゾン』VS太田出版のマニュアルのみハンディキャップマッチの開始です。

読み終えて数分の沈黙の後、本誌の発行人が一言、

「これ、何が書いてあるんですか?」

『デスクリムゾン』の完璧な秒殺でした。

達人

この本で『デスクリムゾン』を特別に取り上げることが決定、さっそく周辺情報の収拾が始まりました。

そんな中「『デスクリムゾン』一〇〇時間プレイ」「錯綜したストーリー、浮遊するほ乳類などの謎を万人が納得できる形で解釈」という偉業を行った「デスクリマスター」の異名を持つ達人のインタビューが取れたのは本当に幸運でした。

「あの絵のセンスといい、よく分からないオープニングといい、絶対これは洋ゲーだと思いました」

「ほぼ毎回クリアできますよ(あのメチャクチャナ

な難易度で、これはマジですごい)。最終ボスまでは、間違いなくバーチャガンで行けますね。バーチャガンで遊んでると、なんかどうやってもね、照準が必ず右下にズレるんですよ。多分、初期設定の段階でズレてるんじゃないですかね」

「『デスクリムゾン』って要するに、奇跡的に生まれたんじゃなくてエコール社のセンスが元からそういうものであったと。だから、手を抜いたからああいうソフトができたんじゃなくて、始めからそういうセンスを持ち合わせた人達だったんだなあという気がしますね」

　これで確信が生まれました。『デスクリムゾン』の特集はいけるぞ、と。

暗躍

　編集部と話を進めていく内に「こうなったら、直接エコールにインタビューに行くしかないだろう」という結論に達し、我々の暗躍が始まりました。

　周辺の情報を集め、取材拒否の場合はエコール本社前で「報道写真」を撮影すべくバーチャガンとコンバット越前のコスプレを準備、エコールの住所を調べ、電話番号を割り出しました。

　電話をプッシュ、固く閉ざされたエコール内へ第一歩を踏み入れようとしたのですが、受話器の向こうから聞こえてきた声は、我々の予想を遥かに越えていました。

「この電話番号は現在使われておりません」

　顔面蒼白。

　我々の野望はここで潰えるのでしょうか?

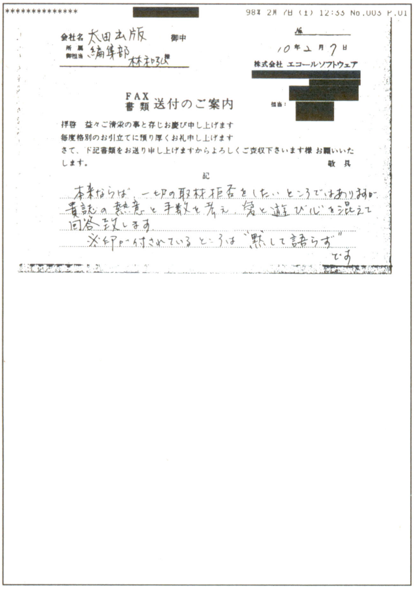
接触

　再度の調査の末、エコールの本当の電話番号が判明しました。

　ついに我々は厚い扉の向こうへ踏み込むことに成

功したのです。
　編集部から取材依頼のFAXを送り、いよいよファースト・コンタクトです。
「FAXを読ませていただきましたが、インタビューという形での取材はお断りしたいと思います。ゲームファンの間で『デスクリムゾン』が話題になっていることは知っていますが、正直、それで迷惑している面もあるんです。こんな状況でウチが発言をしたとしても、今度はそれに対して何かを言われるだけじゃないでしょうか」
　これがエコール側の回答。予想されたことではありますが、かなり我々を警戒しています。
「伝説のエコールインタビューもここで潰えるのか……」と編集部が落胆したその時、驚くべきスクープが飛び出したのです。
「いま社内で『デスクリムゾン2』を作ろうじゃないかという動きがあって、スケジュール的にも、時間を作るのは難しい状態ですからね……」
『デスクリムゾン2』！　ユーザーの間での人気／認知度がこれほどまでに高い、現在のゲームシーンをある意味象徴する現象を巻き起こしているソフトの『2』、発売されたらとんでもないことになるに違いありません。
　この話を聞いて、我々の心は燃えました。これは是非とも取り上げなければならない。ここで引き下がる訳にはいきません、絶対に。
　編集部とエコールの交渉が続きます。
　その甲斐あって、何度かの交渉の後、
「取材趣旨と質問内容をFAXで送っていただければ、一応の検討はさせていただきましょう。ただ『答える／答えない』は、こちらで決めさせていただきます」
　という回答を得ることに成功したのです！
　この一歩は小さな一歩かも知れませんが、我々に

とっては大きな一歩でした。
あの『デスクリムゾン』や『ぱっぱらぱお〜ん』のメーカー、伝説の厚い霧の向こうに隠されたエコールに踏み込む事ができるのです！


************** [redacted] 98年 2月 7日 (土) 12:33 No.003 P.01

会社名 太田出版 御中
所属 御担当 編集部 林和弘様

No.
10年2月7日
株式会社 エコールソフトウェア
[redacted]
担当: [redacted]

FAX 書類 送付のご案内

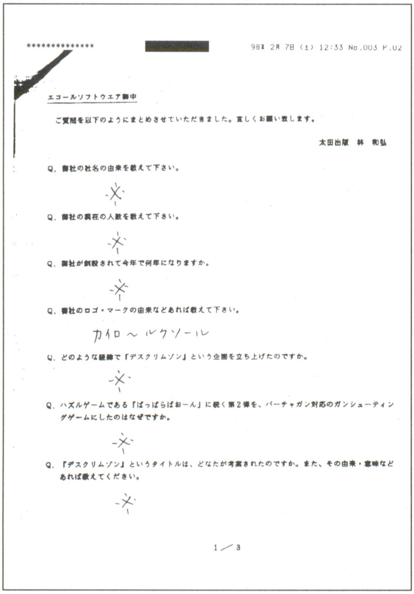
拝啓　益々ご清栄の事と存じお慶び申し上げます
毎度格別のお引立てに預り厚くお礼申し上げます
さて、下記書類をお送り申し上げますからよろしくご査収下さいます様 お願いいたします。
敬具

記

本来ならば、一切の取材拒否をしたいところではありますが、貴誌の熱意と手数を考え、笑と遊び心を混えて回答致します。
※印が付されているところは"黙して語らず"です

質問

そして我々は質問状の制作にかかりました。
普通ならばとても答えて貰えない様なシチュエーションです。
確かに、無謀なチャレンジではあります。門前払


************** [redacted] 98年 2月 7日 (土) 12:33 No.003 P.02

エコールソフトウエア御中

ご質問を以下のようにまとめさせていただきました。宜しくお願い致します。

太田出版　林　和弘

Q. 御社の社名の由来を教えて下さい。

※

Q. 御社の現在の人数を教えて下さい。

※

Q. 御社が創設されて今年で何年になりますか。

※

Q. 御社のロゴ・マークの由来などあれば教えて下さい。

カイロ〜ルクソール

Q. どのような経緯で「デスクリムゾン」という企画を立ち上げたのですか。

※

Q. ハズルゲームである「ぱっぱらぱお一ん」に続く第2弾を、バーチャガン対応のガンシューティングゲームにしたのはなぜですか。

※

Q. 『デスクリムゾン』というタイトルは、どなたが考案されたのですか。また、その由来・意味などあれば教えてください。

※

1／3

いを食らっても当然ではあります。そこを答えて貰えるのですから、質問の制作には、慎重に慎重を記する必要があります。

「コンバット越前は何故、坊っちゃん刈りなんですか?」

「マニュアルの日本語は何故あんなに錯乱しているのですか?」

に代表されるアレな質問は次々カットです。

こうして完璧な質問状が完成しました。一九九八年二月六日（金）早朝、「本書の企画意図」「本書の構成」「取材意図」「質問状」のA4用紙七枚に渡るFAXがエコールに送られました。

人事は尽くしました。後は天命を待つのみです。

こだま

一九九八年二月七日（土）一八時。取材から帰ってきた編集のデスクの上に、無造作にそれは置いてありました。

エコールからの回答です！

「標本ポーズで浮遊するほ乳類」「隠されたストーリーの謎」「オープニングのロケ地」などの謎が、ついに白日の元にさらされる日が来たのです。

FAXの送り状には、次のような言葉が炸裂していました。

「※印が付されているところは〝黙して語らず〟です」

このセンスが『デスクリムゾン』を作ったのです。これこそがエコールセンスです。厚い伝説の霧の向こうに隠され、我々には夢想するしかなかったエコールセンスが、生の声が記されているのです！

「エコールは『デスクリムゾン』リンクを知っていた！」

「あのほ乳類はムササビであった！」

などの、驚顎の事実が明らかになったのです！

これが、たった二作で伝説を築いたメーカー、エコールの生の声です。
これで、扉はわずかながら開かれたのです。
ありがとうエコール！　こんな（ゲームメーカーからすると）厄介なコンセプトの本の、面倒な質問状にわざわざ答えてくれるなんて、我々は本気で感動しています！
『デスクリムゾン2』マジで期待してます！
世紀末？　ハルマゲドンだって乗り越えてみせますって!!（Y）

**************　[redacted]　98年 2月 7日（土）12:33 No.003 P.03

Q.『デスクリムゾン』の開発期間はどれくらいですか。

※

Q.『デスクリムゾン』の開発人数は何人ぐらいですか。

※

Q. キャスティング（越前、ダニー、グレッグ、ナレーション）の方の名前を教えて下さい。

忘れました。

Q. 諸説云々あるオープニング・ムービーのロケ地は何処ですか。

国内の離島です

Q. 諸説云々ある「撃つとダメージになる空中物体」の正体は何ですか。

あれは、ムササビです

Q.「古文書と宝石」「KOT症候群」など、『デスクリムゾン』にはゲーム内では十分に語られなかった設定があります。ゲーム開発の専門家である企画屋の視点で見ると、『デスクリムゾン』にはものすごく膨大な設定があるはずで、それをかなり削ったと見受けることができる……という意見があるのですがいかがですか。

その通り（？）～というか設定・資料はありました。

Q.『ぱっぱらぱおーん』『デスクリムゾン』に共通しているポイントとして「STUFF（＝STAFF）」クレジットがあります。「STUFF」は俗語で「才能のある」「魅力のある」という意味があり、2作共通していることから考えても単なるスペルミスとは思えません。これが確信犯であるならば非常に高度な洒落だと思うのですが、その辺の真相を教えて下さい。

ふふふ。

2／3

**************　[redacted]　98年 2月 7日（土）12:34 No.003 P.04

Q. 実在の地名が多く見受けられますが、開発者の方で海外旅行などお好きな方がいらしたのですか。

海外旅行は大好きです

Q. インターネットで展開されている、いわゆる「デスクリムゾンリンク」の存在をご存じですか？
ご存じならば、それに対してどのようなご感想をお持ちですか。

知っています。
心痛めつつ、笑って見ております。

Q. 次回作の恋愛シミュレーションは、いつ頃の発売になるのですか。

Q. これから御社はどのようなゲームを作っていきたいですか。

いろいろ

Q. ゲームを制作する上でのモットー（これだけは外せない点）などあれば教えて下さい。

多すぎて語れません

Q: プレイステーション、ニンテンドウ64といった他機種への参入予定はありますか。

ありますよ…（相手が嫌がるかもしれませんね）

Q.『デスクリムゾン2』に関して分かっている事をお話しできる範囲で教えて下さい。

世紀末も近いですね。

Q. 本書の趣旨をどう思いますか。

異議を唱える気もなく、さりとて拍手かっさいという訳でもなし…

※　以上、宜しくお願い致します。

3／3

大冒険 セントエルモスの奇跡

ジャンル
シミュレーションRPG
メーカー
パイ
発売日
96.4.19.
定価
6800円
ランク
★★★★★

ヨーロッパの航海時代をモチーフにした、ファンタジー風味の交易シミュレーションRPG。ゲームの舞台は、スペインのバルセロナ。ある日、高名な大冒険家ファル・アベンチューラの船の残骸が流れ着きます。主人公リオンは目標であった父ファルの消息を訪ねるため大冒険に出発、「きいいいい！」と叫んで襲ってくる怪物と戦い、電波系の台詞を吐くボスを退治していきます。

恐怖の同じ顔三人ジャケ！

いま、**ある意味**で日本一すごいゲームの座に君臨するゲームです！

まずはパッケージ。『里見の謎』のように**悪の波動**を感じるすごみはありません。内容にあるまじき、ごく平凡なデザインだと言えるね！

しかし、ここでもう少しだけパッケージに注目！　なんのヒネリもなく無造作、それでいて不自然に並んだ三人の登場人物の顔は……全部同じだ〜！

このパッケージを見たあとで、そっと目を閉じてみてください。

最初はこの三人の絵なしのパッケージをデザインしたけど、ちょっとデザイン的に地味げになるからキャラクター設定画の主人公クラスの絵に着色して、とりあえずはめ込んでみたら**余計にぶっさいくになった**という光景が目に浮かんできませんか？

パッと見ただけではここまでは分からないというところに、つい油断してしまいがちですが、こういう部分にこそ底知れぬ恐ろしさがあります。

「これはひどい」

まずはCDをセット、社名ロゴが流れます。

いまどきの社名ロゴはグラフィックワークステーションでかっこいいムービーを作るのが相場ですが、いきなり**MSX2で三〇分で作ったような**社名ロゴに、

クソゲーハンター本気で驚きました。

続いて流れるムービーもすごい！　CG専門学校の学生が、夏休みの課題でDOS/Vパソコンで制作したCG作品みたいです。このCGに報酬を払う人がいるなんて、日本は広いね！

心におどろ雲立ちこめながら、おもむろにゲームスタート！

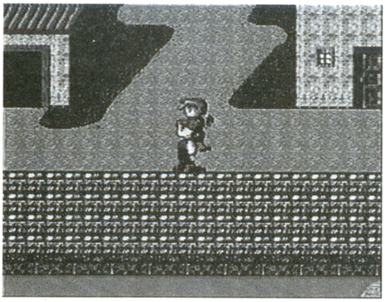
町はドラクエ型の平面マップなんですが、キャラクタが**無闇にでかい**のが印象的です。しかも大きなキャラクターを緻密に書き込んだ、いまどきのRPGみたいなものじゃなくて、**ドラクエの町人を単純に四倍の大きさにズームアップした**ような画面であるため、ものすごくスカスカした印象を受けます。

数年前までやってた朝番組「ウゴウゴルーガ」の中の、RPG風おとぎ話みたいなルックスだと言えるね！

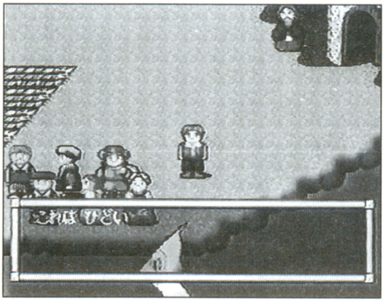
そして、このゲームの最初にして最高のセリフ、

「**これはひどい**」

……それまで呆然と画面を見つめていたプレイヤーの心境を、口に出させるより先に代弁してしまうなんてすごい演出だね！　庵野秀明も裸足で逃げ出します。



これが無闇にでかい人たちが生活する町並み。全体にスカスカした印象のこの町から、「大冒険」はスタートする。



本作の最初にして最強のセリフ「これはひどい！」。ゲームを先に進めれば進めるほどに、この言葉の意味を噛み締めることになる。

「ぴきぴき」「きぃぃぃぃー」

最初のセリフのインパクトでクラクラきている内に、主人公は女王様に呼び出されます。そこで、一族に伝わるモンスターを倒す力とやら言う**事前になんの説**

明もない設定を盾に世界中のモンスターをブッ殺しておいでと諭されます。

友人は勝手に「**一緒に旅に出る覚悟は出来てる**」とか言って主人公は船の旅に出ざるをえない羽目におちいります。

これをたたみかけるような展開と言わずに何と言いましょうか！　強引な展開ですか？　しかも旅に出てビックリ！

なんと出発の街バルセロナ以外の**全世界の都市は既にモンスターに占領されているよ**！　コイツらみんな倒せって言うつもりですか、女王様!?

全世界を支配する敵モンスターたちのデザインも、これまた凄い!!

「タケノコが生えてるシジミ」

「カラフルなアワビ」

「ピカソの絵画のようなカエル」

「ニワトリの頭付きの唐揚げ」

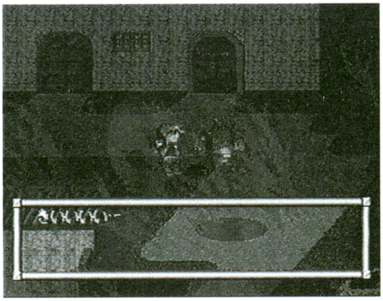
普通ならば少しは葛藤もしそうなものだが、本作の主人公はこの友人の言葉を受けて、否応なく「大冒険」に出発する。

……まあ、これぐらいで勘弁しておいてあげましょう。とにかく見て下さい、実物を。すごいから。

しかも、こういう奴もいるっていうレベルじゃなくて**こんな奴しかいない**んですよ、このゲームには！

しかも、こいつらに話しかけると「ぴきぴき」とか「きいいいいー」とか叫んで戦闘開始です。あ、別に音が出るわけじゃありません。町人とかと同じように**そういう文字が表示される**んですね！

そして町中に表示されている敵を全滅させれば、いよいよボスの出番となります。


どのような意図のもとに作成されたのか全く不明の、『大冒険』のモンスター。これらのテンパった連中が「きいいいー」と攻撃してくる。

ザコはどの町に行っても「ぴきぴき」とかしか言わないのに、ボスのメッセージはひとつひとつ全部違うさ！　しかもその一つ一つが、

「ぶへ　びへ　この村の食料は　おれ一人のものだ！　ぶへえええええ」

「ぶぴぶぴ　最高だ　この力…」

「ぴるぴるぴる　弱いものを　いじめるこんな　快感って　他にないよな　ぴるぴるぴるぴる」

「村を　襲う　人が逃げる　ケッケッケッケッ…」

……なんか……こう……まぁ、こういう感じな訳です。ここまで来てると理屈抜きに、

「次の街のボスはどんな**電波系メッセージ**を見せてくれるのかな」と楽しみになってきます。

そうして救う街のマップは至ってシンプル！「似たり寄ったりの町並み」というか、どう見ても同じマップ構成の町があったりするから覚えやすいね！

サターン雑誌で酷評！

ちなみにこのゲーム、サターン版発売後プレステにも移植されました。

『セガサターンマガジン』のオッズ表最下位常連のこのゲームを**わざわざプレステに移植した**文字通りの大冒険魂には、本当に頭が下がって地面にめり込む思いです！

でもここでちょっと待って欲しいんだ。それでもこのゲームにはたったひとつだけいいところがあります。

それは、遊んでてストレスが溜まらない……っていうのは言い過ぎかな、少なくともストレスが溜まりにくいゲームなんです。

基本的に大航海時代系のゲームだって部分の最低の仁義は守っているんですね。

このゲームは確かに「これはひどい」のようなものです。しかしこのゲームよりストレスが溜まるシステムやバランスのゲームは有名ゲームの中にも山ほどありますよね、『**フロントミッション2**』とか。

遊べば遊ぶほどに、冒頭の名セリフ「これはひどい」を何度も噛み締めることになります。

「**買うことそのものが大冒険だ**」

と言えるかもしれません。

それでも不思議と投げ出す気にはなれない、まるで熟成されたワインのように味わい深い名セリフです。　（A）

プラネット・ジョーカー

ジャンル
シューティング
メーカー
ナグザット
発売日
97.3.7.
定価
5800円
ランク
★★★★★

縦スクロールにポリゴン技術を取り入れた、好意的に解釈すれば「意欲作」、普通に考えれば「技術不足」以外の何物でもないナグザットのシューティングゲーム。二〇三九年、東京都内に突然謎の武装集団が出現、電撃作戦を展開して都内主要地域を制圧した。自衛隊内の特殊部隊に所属する主人公たちは実力行使による武装集団の排除及び殲滅、生死を問わない首謀者の身柄確保の作戦に乗り出す。

サターンがバグった!?

さてお次はナグザット発地獄行の『プラネット・ジョーカー』だよ！

このゲームには主題歌付きのオープニングムービーが付いています。この手のシューティングゲームには付いていない場合も結構あることを考えると、頑張っていると言えるかな？

でもこのムービー、止め絵のシーンはいいとして、そうじゃないアニメーションシーンが異様に**ワイルドな画質**！　クソゲーハンター、サターンがバグったのかと思ったぐらいです。そのうえパースやデッサンの基本を無視した前衛的な絵柄でほとんど動かないあたりがまるで、韓国で作画したアニメみたいだと言えなくはないね！　主人公のサトミ・タカヤマの声もほとんど素人同然のナチュラルさ加減です。

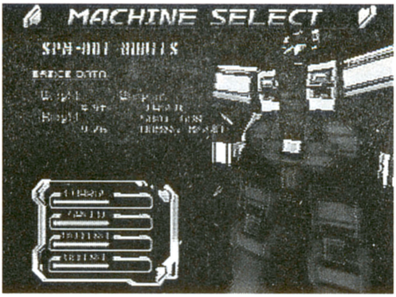
しかも、主題歌は何を歌っているのかさっぱり分からない！　これは歌詞が難解なのか歌い手がナニなのか**録音がアバウト**なのか悩むところです。

科学力不足

そんなこんなでゲームスタート！　おお、自機セレクト場面はかなりバーチャロンを意識しているかな？　なにげにマニュアルを読んでみると、パツキン・インド系・そして日本人という、それなりにツボを押さえた三人の女子がこれらのバリエーション豊富な機体のパイロット

のようです。

しかし、まあツボを押さえてるのはいいけど**全然パイロットに見えない**、って言うかむしろゲーセンの**麻雀ゲームで脱衣する役の方が似合いそう**なルックスの三人の女子はいったいどこで選ぶんでしょうか？（答：選べません）



かなりに『バーチャロン』を意識した画面。しかし、よく見るとロボットのパースが変です。

釈然としないながらもゲーム開始！

いきなり表示される機体の脚部が胴体に繋がってないなどという軽いツッコミを入れてる間に、長官のバストアップ画面が表示されます。ここでいきなり**口パクが合っていない**ね！

シューティングゲームの幕間劇にしては**むやみに長い**……あわわ、力の入ったシーンが終わると、やっとこさゲーム開始だ！

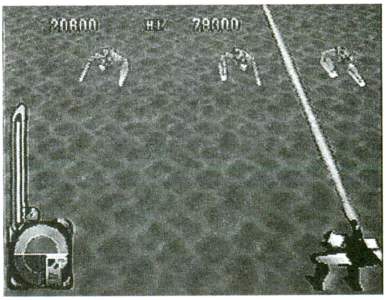
このゲームでは画面上方斜め後ろから見ているという視点を活かし、遠近法を表現するために直進系の弾は全て中央に向かって飛んで行きます。

そのため、画面上方左右は直進系の弾が届かない死角になる訳です。しかし、そこからでも平気で攻撃してくるという辺りが男らしいね！

しかも、完全に真上から見下ろした形になる**トップビューシーンでも**レーザーが中心に寄って飛んでいくという意味不明の男らしさ爆発だ！

でも心配ご無用。このゲームには、クソゲーハンターみたいなシューティング白帯の初心者でも見切れる安全地帯が山

もう見たまんまです。脚部と胴体の間から海が見えます。このシーンが2〜3秒続きます。



遠近法を表現するため、本作の直線攻撃は全て中寄りに飛んでいきます。画面右上の敵には攻撃不可能なシステムですが、平気で攻撃してきます。

ほどあります。一面のボス戦時の右中央下とか。

プレイ中、演出のためかときどき飛行方向が変わります。しかし方向転換が全て**九〇度単位**で、しかもゆっくりカーブを描きながら曲がるのではなくスクロールが止まって直角に曲がる**ストップ・アンド・ゴー**なわけです。

これは、**プログラムがめんどくさかったから**でしょうか、それとも**ナグザットの現在の科学力では不可能**だったのでしょうか？

そんなこんなでステージクリア！

普通のシューティングゲームなんかのように、ステージ終了時に撃墜率やステージクリアボーナス得点なんかを表示するボーナス評価シーンがあるわけですが、その表示が異様に遅い！　ゲーム開発チームの**科学力不足**では説明がつかない程に！

同人ソフトをサターンで？

さてこのゲーム、その全貌を一言で形容すれば**まるで同人ソフト**ですが、そう思った人は**勘が鋭い**！

このゲームの発売当時の広告によると、ナグザットは**プロアマ問わず**ゲームの制作チームを募集していて、その実験的な試みにより商品化した第一弾のソフトだということです。

その広告の文章を読めば、すごくクリエイティヴな試みだということを強調したかったみたいですが、要はアマチュアの同人ソフト制作チームがナグザットに持ち込んだゲームを**そのまま商品化**したようです！

まあね、確かにね、同人ソフトだと思えば「まあまあ頑張ってるな」と思えなくもありません。でも**同人ソフトを五八〇〇円で売る**というアイデアはスゴいよね！

これがもし本当なら、諸経費合わせて**採算分岐点がムチャクチャ低い**んじゃな

いでしょうか？

ものすごい噂（あくまでも）

しかし、この話には一つ噂があります。

おっと、いいですか？　噂ですよ。何の根拠もありません！

ちなみに噂の出どころは**インターネットです**！

この噂の信憑性の低さは理解できましたね？　このぐらい何の根拠もない噂だけど、興味深いから載せるってだけのことです。そのへんをよく分かっておいて下さいね。

まあ、これだけ念入りに断っておけば大丈夫かな。

さてその噂とは、

「このゲームが同人ソフトというのは全くの嘘」

というユニークなものです。噂のあらましはこうです。

このゲームはナグザット社内の大阪開発チーム（IMP）が数千万円をかけて開発したという話で、開発者たちはどこからか**ヘッドハンティング**されたということです。で、「俺たちが造れば**一〇〇万本売れます**」みたいなことを言ってはみたけど**結果がコレ**だった。しょうがないので「これは同人ソフトだ」ということにして責任を回避しようとした。アニメーション部分の制作を担当した**代々木アニメーション学院**が全部制作したように偽装して。だからわざわざ広告にまでそう書いた、という内容でした。

まさかねぇ。

これが事実だったらあまりに凄すぎるよね！　だから嘘だと思いたいところです。だいいち嘘ならIMP大阪開発の人たちに失礼というものです。この際、**このゲームを発売したという失礼**は問わないことにしましょう。

あと一つ、これだけは知っておいて下さい。実は皆さんが手に取ってるゲームの中には、専門学校の学生が制作したことを秘密にしたゲームもいくつか混じってます。

しかし、それらは**ここで取り上げるには値しない**ゲームだってことは、専門学校制作のゲームの名誉のために言っておきますね！

（A）

エアーズアドベンチャー

ジャンル
RPG
メーカー
ゲームスタジオ
発売日
96.12.20.
定価
5800円
ランク
★★★★

宮廷華やかなりし絶対王政の時代、主人公ヘンリー・チェイサー・ビンセントは不義密通と賭博横領のかどで処刑台に立っていた。今まさに斬首されようとするそのとき、一面識もない通りすがりの王女の一言で処刑は中止。無罪放免される。心に空虚を抱えて生きてきたヘンリーの中に何かが芽生え……。キャラクターデザインに永野護、サウンドに三枝成彰を起用。アバンギャルドで唐突な演出が満載のRPG。

あのゲームスタジオ制作！

キャラクターデザインに永野護、音楽に三枝成彰を起用し、あのゲームスタジオが制作する超大作RPG！　キャラデザだけで『ニュータイプ』読者は男泣きかな？

大手パソコン通信にはディレクターの柴田賀盆氏がたびたび登場、会議室にこのゲームの開発状況を報告していきます。この柴田氏の書き込みから溢れる誠実な人柄に、発売前から早くもエアーズファンになる人まで現れる始末、いやがおうにも期待は高まります。

クソゲーハンターも実際にチャットでお話して、誠実な人だと確信したものです（過去形）。

で、待ちに待った発売日！

柴田さんはいい人（今はかなり疑問）

……いや、柴田さんはいい人だしね。

あのー、そのー、つまりさ、評価は別れると思うんだよ。いい人はいい、悪い人は悪いって言うかさ。つまりこんなのもアリかとは思うんですよ。

その……俺的、つまり俺的にはさ、ちょっと評価しかねるところも多いんだけどさ。それは俺が面白さを見つけてあげられなかった、という可能性もあると思うんだ……。

こういう具合に、会議室の反応がやけに**歯切れが悪い。**

まあ、そうだよね。会議室で親切にゲームの近況報告をしてくれた、言わば知り合いを目の前にして、そうそう悪口を言える人なんかいません。

言ってても、かなり微妙な表現になってそれが笑いを誘います。今にして思えば**ゲームの一〇〇倍ぐらい面白かった**ね！

さて、そんな書き込みを見て**どんどん買いたくなる**のがクソゲーハンターのいいところ！

今は亡き体験版CD付きサターン雑誌『テックサターン』は、毎回マンガ家とかイラストレーターを起用してレビューマンガを描かせていました。この『エアーズアドベンチャー』も例外ではありません。

しかも一部（俺方面）で大人気の、すがわらくにゆき先生が担当したレビューマンガの「主人公のモテモテぶり」とやらを拝みたくてウズウズしてたさ！

このときすがわら先生は、最初から最後まで「主人公がモテモテだ」ということ**しか**書いてなかったけどね。

振り返ってみればこのときが**一番『エアーズアドベンチャー』を楽しんでた瞬間**だったかな？

序盤のヤマは二〇分

まずこのゲーム、トータルコンセプトは「胸踊る冒険」とか「ロマンティック」とか書いてるけど、真のコンセプトは「唐突」だったんじゃないかと錯覚する程、いろんなイベントがいきなり始まりいきなり終わります。

「ゲーム開始直後、主人公いきなり死刑」

「一面識もない通りすがりのお姫様が出てきて懇願したので中止」

「しかも無罪になり釈放」

「なんか秘密結社員になるしかないらしいからなる」

「闇の世界の住人として生きるために結

スタート直後にこのシーンが来る衝撃に、あなたは耐えられるでしょうか？　本作の主人公、いきなりの死刑場面です。

社の仕事受ける」
「お姫様がさらわれたので、あっさり結社裏切る」
　これだけの**起伏あり過ぎ**な展開なら普通のゲームデザイナーだったら序盤のヤマとして最低プレイ時間二時間分ぐらい使って導入します。
　しかし、『エアーズ』の場合は最初の町から出るまでの二〇分ぐらいで語ってしまいます。
　だから全てがむちゃくちゃ唐突で、まるで「あらすじ」だけを読まされてるみたいな感じです。

アバンギャルドなスピード感

　内容的にも、改めて考えるとなんだか書いているだけで腹の底から**熱いものがこみ上げて来る**ものがあります。
　だけど、
「**とんでもないご都合主義**なんじゃないか、これ?」
　なんてことは、思っても言っちゃいけないよ!
　実は、何百年も前の騎士道物語とか貴族小説を読んでみたら分かるけど、そういう本も猛烈にご都合主義だったんだ。きっと『エアーズアドベンチャー』のシナリオライターは、そういう元祖ファンタジー小説をきっちりと読み込んでるに違いありません。
　そうでなければ、こんな辻妻なんてものが全てぶっ飛ぶぐらいとてつもない、あかほりさとるも土下座で許しを乞うような無茶苦茶なプロットは**覚醒剤でもやってない限り**書けません。
　例えば、主人公が道を歩いてたら装備一式がいきなり空から降ってきます。
　本当にいきなり。主人公は驚くどころか何の疑問もなく平然とそれを装備するという素晴らしく高尚な演出も、わざとやってるんですよ。たぶん。
　だってこのゲーム、ファニーなのはここだけじゃなくて**最初から最後まで**こん

これまた、いきなり。空から装備一式が突然降ってきました！　本作の主人公は迷うことなく、平然とフル装備していきます。

な爆発した演出が続くんですから。

ここまでアバンギャルドの域に達したスピード感溢れる展開、これが『ファイナルファンタジー』の主人公なら死ぬほど苦悩してみせてくれるところだけど、『エアーズ』の主人公は**なんとも感じないんだ！**

クールとかタフとかいうよりも、人間として大事な何かが欠けてるとしか思えない**綾波レイを男にして、さらにロボトミー手術を施した**ような奴なのに女性にモテモテな主人公。

『ゲーム批評』一九号に自分批評と題され掲載された、柴田賀盆さん自身による恐ろしくなるほど客観的……というよりもむしろ他人事のように突き放した視点なのに、最後でなんの前振りもなく、「減点部分だけでは語り尽くせない何かを持ってる」

と確信して締められる『エアーズアドベンチャー』批評。

この二つは、どこか似ています。それは**唐突**な部分です。

この唐突さこそが、柴田賀盆さんの持ち味ではないでしょうか。

「機会損失」って何じゃい！

最後に、クソゲーハンターはこのゲームを、発売二週間で三〇〇〇円まで暴落……あわわ、リーズナブルな実勢価格になった時に新品を買いました。

ちなみにこのゲームの制作者の一人が「もっとたくさん作らせてくれればもっと売れたはずだ。機会損失だ」

と言って怒ったらしいけど、じゃあ発売二週間で三〇〇〇円に暴落……あわわ、実勢価格に落ち着いたってのはどういうことなんでしょうね？

例えば、いいゲームなのに発売本数が少なくて品切れを起こし、そのときに在庫がなくて再出荷が遅れ、結局ユーザーが買うのを忘れたり諦めたりで売れないってことを**機会損失**と言います。でも、機会損失もなにも**作りすぎで大量の余剰在庫になってるんじゃないのか**というような気がするんですが、これはクソゲーハンターの素人考えかな〜？

今では、相場は新品で六八〇円ぐらいだから更にお求めやすくなっていると思います。

メーカーの自己評価とユーザーの客観評価に、**ちょっぴり**差があったみたいだね！

（A）

デジタルアンジュ ～電脳天使SS～

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
徳間書店インターメディア
発売日
97.6.20.
定価
5800円
ランク
★★★★

大学の導入したインターネットに接続したプレイヤーの前に、一人の少女が映し出された。「アンケート」をとらせて欲しいと頼む少女に、断る理由もなく「アンケート」に答えていると、表で轟音が。窓から外を見ると、なんと謎のロボットと少女が！……というツボを押さえたストーリー。現在～過去～未来～超未来にまたがる壮大なストーリーが展開するわりに、全く説明されず終わるところが九〇年代的。

アニメ時代の寵児『テクポリ』

本作は元々、今は亡きパソコン雑誌『テクノポリス』誌のゲームレーベル「ゲームテクノポリス」から発売されたパソコン用アドベンチャーゲームです。

同誌は早くから「アニメキャラのCG」「美少女ゲーム」「同人ソフト」などを取り上げるという時代を先取りしたコンセプトを持ち、圧倒的な支持を得ていたのですが、アニメキャラのCGを載せれば「うちのキャラのCGを載せるな」と小学館からお達しがくるわ、ゲームの改造プログラムを載せればゲーム会社から意見されてしまうわ、美少女ゲーム特集で大人気を博すれば美少女ゲーム会社が摘発にあってしまい以降大幅な路線変更を余儀なくされるわと波乱に満ちた生涯を送った雑誌でした。

途中何度か、同誌上でコミックを発表してからゲームを発売するという手法で『ドラゴンアイズ（アドベンチャー／当初は『ミウィ』なるタイトルでしたが改題）』『インジュカーシス（アドベンチャーやRPGなど多岐に渡る……はずでしたが今日に至るまでゲームを見たことはありません、知ってる人いますか？）』といった作品が発表されたりされなかったりしたが（あと、同人ソフト元ネタ用著作権フリーマンガもこの分類に含まれる……のでしょうか？）、この『電脳天使』も元はそうしたメディアミックスな手法で売り出された作品でした。

オリジナルである『電脳天使（以下『オリジナル』）』はCD-ROMも積んでいない、音声表現には圧倒的に不利なPC-9801用というハンデを背負いながらも豪華声優陣を起用、要所要所（というより、スペック的な問題から全ての台詞を声優に喋らせるなんて夢のまた夢）でそのボイスが聞けるという作品であったが、本作はCD-ROMというメディアを得ることで、夢のフルボイスが実現しています。

　ちなみにPCエンジンにも移植されており、正に時代とともに歩んできた驚異的な寿命を持ったソフトと言えます……何だかものすごい量の説明になってしまいましたが、なぜかと言うと筆者は、日本で一番『電脳天使』を気にかけている男だからです。

深遠なアンケート

ゲームを開始すると、

「食物連鎖や必要悪のことを考えたことがありますか」

「自分のことで泣いたことがありますか」

いきなり始まる、やけに本質的な（？）アンケートの数々。これらに対する答えが、後々の伏線となっていくのだが……。

とえらく**深遠**（『ウルティマ4』の占いよりも）なアンケートに面食らいます。しかし、これをおろそかにしてはいけません。理由は一六行後。

　さて、オープニングでインターネットから飛び出してきた「天使」と名乗る彼女達、エインデベル・デネボーラ・レグルスとリアムローダ・アルキオネ・ヒアデスという二人の少女は（ちなみにオリジナルでは拾ったフロッピーの中から出てきます。**時代を感じますね。**）、「ベスティア」「素因」「光の子」などなど謎のタームをふりまくった挙げ句、説明を求めると「まだ話せないの」といきなり飛ばしてくれます。

　プレイを進めていくと、どうやら「ベスティア」とは獣のような心を持った悪い人で、「素因」とはそうではない人の

ことであることが序々に分かってきます。んで、どこで「ベスティア」か「素因」か判断されるかというと……そう、前述の深遠なアンケートと、選択肢でどれを選ぶかなのです（ちなみに回答を拒否し続けていると主人公に名前をつける暇もなく始まってしまいますので注意しましょう）。

ジェットコースターデジタルノベル

「いきなりロボット（オリジナルではモビルスーツ風、サターン版では汎用決戦人型某風）に乗ったギャルが降ってきてビビっていると、その後ろではインターネットのディスプレイからギャルが抜け出してきて二人して『天使』を名乗り、宗教入ってそうなタームを連発するのに困惑していると、『堕天使』を名乗るギャル達が追ってきて、血みどろの死闘を繰り広げるかというとそうではなく、プレイヤー経営する下宿館で『天使』『堕天使』入り乱れた疑似家族を形成して、校庭で弁当食べたり温泉旅行へ行ったりしてしまう（オリジナルでは更に同級生のギャルも加わりますが、サターン版では何故か出てきません）」

　という、余りに速い展開に面食らうのは、自分が血も涙もない獣のような「**ベスティア**」だからでしょう。

　この「堕天使」も「素因」候補であるあなたの命を狙うわけでもなく、「天使」達と大揉めする訳でもなく、「ベスティア」の道へ誘うかというとそうでもなく、下宿館であなたにお菓子とか作ってくれるので安心です。

　あと、超未来から暗殺者もやってきますが、一回負けた後は下宿館に住んでくれるので平気です。

　その間にも「リガルード〝人〟」「リガルード〝神〟」「エムベル」「ラルカ」「お役目」「光の子」「超未来」などの**すごい量**のターム（ちなみに「リガルード」という単語は同レーベルのアドベンチャーゲームのタイトルにもなっています。また、天使の一人「フォル」は同名の人が同レーベルの恋愛ゲーム『初恋物語』にも出演しています）がこれまたすごいパワーで解説されますので、少し目を離すと話に置いていかれてしまいます。

　もう、とにかく必死でメッセージを追うしかありません。

　何だか殺伐とした話に思えるかも知れませんが、殺伐としているのは「語られ

ていない部分」のみで、ゲーム自体は歴史に残るくらいの「のほほん」加減で進んでいき、そのギャップに罪悪感（こんな凄そうなことになってるのに、俺は温泉でのんびりしたり、下宿荘自室争奪ジャンケン大会なんかしてていいんだろうか）さえ感じてしまいます。

どう見てもそうは思えない、「天使」「堕天使」が入り乱れての温泉旅行。みんな仲良く旅館で食事をします。ここまで来ると、世界の運命なんて忘れてしまいそうです。

みんなで温泉旅行に出かけて、ワイワイと食事をしているシーンなどを見ると、「これはギャルゲーなのか？」としか思えませんが、実際のところ本来の意図が何なのかよく分かりません。

『エヴァ』は『電脳天使』的だった！（言論の自由）

本作を表現するなら、「『エヴァンゲリオン』のオープニングのサビ〜残酷な天使のテーゼ〜の辺り、『ANGELS』『TOKYO-3』『ABSOLUTE TERROR FIELD』などの謎めいた単語が次から次へとカットインするくだりが永遠に続くような」ゲームなのです。

謎の巨大な計画に従って動く「天使」と「堕天使」、その上に存在する謎の意志、迫る終末、鳴らされる一〇八の鐘……と強烈なイメージととんでもなく巨大なスケール！

「ドラマの予感」は感じられるのですが、肝心の部分が明かされぬままゲームが終わってしまう辺りが、まるでジャンプの一〇週打ち切りかTV版『エヴァ』のようで非常に心残りです。

過去・現在・未来・超未来に渡る壮大なストーリーの存在は暗示されているのですが、本作で示されているのは断片的な部分がほとんど……って辺りも『エヴァ』っぽいのですが、この辺りは『エヴァ』のエの字も無い時代に発表されたオリジナルもそうですので、もしかすると『エヴァ』の方が『電脳天使』っぽいと言えるかもかも知れません**（責任は持てませんが）**。（Y）

ハートビート スクランブル

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
イマジニア
発売日
96.9.6.
定価
6800円
ランク
★★★★

アニメ絵が全盛のゲーム界にあって非常に珍しい、実写の役者さんが登場する恋愛ゲーム。ストーリーは定番の「卒業までに彼女をゲットする」というものだが、最大の特徴である「女の子が実写であること」が「ギャルゲーを一人でプレイしている男の物悲しさ」を増幅する効果を（結果として）生んでいる。「ゲーム世代のリアリティとは？」ということに思いを巡らせるのも一興。

実写恋愛ゲーム

イマジニアが送る高校三年間を疑似体験するゲームです。

ジャンルはアドベンチャー（パッケージ裏より）。

「三年間の間で、主要な六人の女性のうち、何人と有効的な交際ができるかが目的になります」（マニュアルより）

という訳で、「青春の日々」と「恋愛」が二大テーマです。

これは近年ゲームで取り扱われることが多くなったモチーフで、『同級生』『下級生』『ときめきメモリアル』などなど挙げていくと切りがないこれらの作品の共通点は、キャラクターがアニメ絵と俗に呼ばれる絵柄（これも乱暴なくくりですが、伝達性を重視して本稿ではあえてこの表現を使います）で描かれていること。

こうしたテーマの作品のキャラクターがアニメ絵なのはある種の不文律だったのですが、本作のキャラクターは実写取り込み——つまり、本当のモデルに演技をさせて、その画像を使用したもの——です。

他の作品との差別化は、それでバッチリです。

画面下半分

しかし実写の画像ばかりかというとそうではなく、ディフォルメされたアニメ絵のキャラクター（以下、「SDキャ

ラ」）がメッセージウインドーの横で笑ったり怒ったりして感情表現の助けをしてくれます。

このSDキャラのおかげで、実写の画面だけでは伝わりにくい会話の行間みたいなものまで伝わってくるので、成功している手法といえるでしょう。

SDキャラは登場人物それぞれの特徴をカリカチュアして作られているのですが、ここに思わぬ副産物が！

なんと「画面の下半分のみでプレイが可能」になってしまうのです。

つまり、画面上の実写の画面をほとんど見ずに、SDキャラとメッセージウインドーだけでのプレイが可能になってしまうのです。

「人の顔を覚えるのが苦手」な社会人失格なクソゲーハンターにとっては大助かり。実写ならまだしも、特徴をカリカチュアされたアニメ絵のSDキャラなら見間違える心配はありません。

世に実写による恋愛ゲームがあまりないことの理由の一つがこれで解明されたような気がします。

実写の微妙な感情の変化を、プレイヤーに分りやすく伝えるために存在しているSDキャラ。

実写とリアリティ

全ての「物語」には虚構が入っています。意地の悪い言い方をすると「嘘」になります。

特に恋愛ゲームの場合「登場する女性全員からモテモテ」などのかなり現実離れした虚構を組み立てる必要があるものなので、一度虚構を虚構と認識してしまうと物語の没入に大きな妨げとなってしまいます。

本作の場合、最大の特徴でありセールスポイントである「実写であること」が、その虚構の存在を増幅している感があります（アニメ絵で育ち、価値観多様化の時代を過ごした懐疑的な世代独自の主観なのでしょうが）。

特にイベントにおいてその傾向が強く、

「ああ……親しげにしてくれてるんだけど……役者さんなんだよなぁ……」

「こんな所へのロケはお金がかかっただろうなぁ」

「この背景は合成みたいだなぁ……ということは、役者さんは青い幕の前で演技してる訳か」

「このゲームのテレホンサービス……カード入ってるけど期限がとっくに切れてるよ……」

『強引だけど憎めない姉貴』って割と定番だけど、実写の顔でやられると単に迷惑なヒトだなぁ」

「**実生活じゃ眼鏡……かけてないんだろうなあ……**」

等々のネガティブな思考が頭の中をグルグルと回ってしまいます。

特に、オタク業界で認識されている「普段は三つ編み眼鏡で目立たないけれども、心が優しくて、文系シュミの眼鏡っこ」というのをイメージ通りに実写でヒジュアル化されてしまうと、やっぱり引いてしまいます。

世に中の人が想像した通り、100%イメージを崩すことなくコスプレをした「実写版　眼鏡っこ」を演じるお姉さん。ホントに眼鏡かけてるかどうかは不明。

「ヴァーチャル・アイドル」として、光学式モーションキャプチャで振り付け師の動きをそのまま再現するなど、リアルさを追求したCGでヴィジュアルが構成された「伊達杏子」ことDK-97が大コケにコケまくったのも、本作をプレイして感じるのと同質の「もの悲しさ」(「内田有紀が原形なんだろうなぁ……」のような)をユーザーが感じとったからではないでしょうか?

ある意味、我々ゲーマーは「リアルさ」を求めていないのかも知れません。

通い詰めろ

ゲーム本編は休日だけ操作が可能なタイプ。

平日は学校で過ごし、基本的に操作はできません。

その休日は「一日に一カ所、任意の場所に行けば終了」で、広いマップの中を

イベント求めてさまよい歩くような事をしなくていいのはありがたいのですが、一カ所に行けば終了……ということは逆に言えば移動できるのは一カ所のみということなので、誰も居ないハズレの場所を引いてしまったら折角の休日がCボタンを一〇回前後押しただけで終わりになってしまいます。

本作は同系作品と比べるとマップ内でのギャルの出現率が低く、また、ギャルが休日を何処で過ごしているかの情報がかなり少ないので、無目的に動いても誰にもあえず孤独感が募ります。

フラフラと動き回っていたのでは平日に学校で誘いをかけてくる幼なじみ関連のイベントくらいしか見られません。

それだけにギャルとの出合いはオアシスにも思えるのですが、

「どうせゲームなんだから**オアシスばっかり**がいいなあ……」

というのは贅沢でしょうか？

デートに誘うタイミングも難しく、

「もしや、デートに誘えるタイミングというのは内部的に完全に決まっているのでは？」

という妄想もでてくる程。

ギャルの好感度も、実写でサターンソフトの為か顔が赤くなったり、やらせてくれたり（下品）といった区切りのようなものが無いので、どれくらい上がっているのか分かりづらいです。

街には占い屋があり、美人の占い師（ちなみにアニメ絵）が好感度を占ってくれるのですが、前述の様にギャルの出現やデートに誘うタイミングがシビアなので、イベントやデートを逃すのが恐ろしくてとても頻繁には利用できません。

主人公も彼女がいるにも関わらずアバンチュールを欲しがったり、将来の夢を語る時、

「経済でも何でも、世界を動かせる大物になりたいんだ」

と発言してしまう（ここではあえて〝します〟としておきますが）豪快さんのため、プレイの感情移入度が低くなってしまいます。

ただ、無駄に広いマップ内を歩き回らされたり、メッセージが延々と出たりという事が無いので、テンポが良いのは確かです。

本作をプレイして「虚構」と「リアル」の狭間に想いをはせるのも風流なのではないでしょうか。

（Y）

北斗の拳

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
バンプレスト
発売日
95.12.22.
定価
5800円
ランク
★★★★

幸せな結婚式をあげる、リンとバット。そこにならず者たちが襲撃、リンを連れ去ってしまう。ケンシロウはリンを奪回するべく旅立つが、待ち受けていたのは、もう一つの北斗神拳、暗黒の「北斗無明拳」。その脅威の中、先の乱世で名をはせた拳が動き始める……。原作ではクライマックスに登場した究極奥義「無想転生」を最初から雑魚キャラに叩き込めるのは快感！

次ィ回、北斗の拳ツウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ！（千葉繁）

さて、我々の世代であれば例外無く洗礼を受けているであろう「武論尊／原哲夫」コンビのエクストリーム、バイオレンス・秘孔・**あべし・たわば・ひでぶ・あわびゅ・あっあろ・ちにゃ・えろば・いってれぼ**劇画『北斗の拳』のゲーム化です。

ご存知の通り『北斗の拳』は何度もゲーム化されており、ファミコン・セガマーク3・メガドライブ・ゲームボーイ・スーパーファミコン・そして今回のセガサターンと、**北斗一八〇〇年の歴史はゲーム機の歴史**と言っても過言ではありません（『北斗の拳』ゲーム化と言えば変わったところではエニックス（！）からパソコン用のアドベンチャーゲームが発売されています。当時のエニックスは他にも桂正和作の熱血ヒーローコミック『ウイングマン』のアドベンチャーゲームを三作発売しており、特に『2』の戦闘モードの出来の良さは、一部の層でいまだ語り草となっている位です）。

北斗一八〇〇年の歴史はアドベンチャーゲームや横スクロールアクションゲームや対戦格闘ゲームなどを生み出してきたわけなのですが、今回のセガサターン版は「格闘アドベンチャー」（パッケージより）という耳慣れないジャンルになっています。

世紀末パックツアー

さて、着ているトレーナーを頭の中で肩パット付き革ジャンに**変換して**ゲームスタート！

オープニングの後しばらくすると、緊迫した音楽に乗って、ケンシロウが横長のシネサイズの画面をのしのしと歩いて行きます。さすが世紀末救世主、貫禄があります。

しばらくすると、人に出会い、会話のシーンになります。

「おぉ！　何ということだ……また、闇の時代がやってくるのか……それにしても、暗黒の北斗とは、いったい……」

みたいな事を言われた後、再び先ほどのシネサイズ画面に戻り、ケンシロウがのしのし歩いて行きます。

すると、再び人に出会い、会話のシーンとなります。

「ケ、ケンシロウさま！　たいへんです！　ルイさまが、死兆一族と名のる何者かに！　その者たちは突然やってきて、ルイさまを奪い……くっ！　わたしがついていながら……はい、その者たちは、

横長のシネサイズの画面を歩いていく、世紀末救世主・ケンシロウ。この「シネサイズ」の内容に対し、プレイヤーは介入できない。

西の方へと去っていきました。……!!……町のはるか西に不気味な城があるのですが、もしかすると……！」

画面はシネサイズに切り替わり、三度ケンシロウは歩き始め……。

この辺りで賢明なる読者諸兄は、

「あぁ～ん？　なぁんで、ただのスタンダードなゲーム展開を延々書き連ねるんだぁあ？」

と**モヒカンの頭**をひねっていぶかしんでおられる事と思います。

何故わざわざ書き連ねるかと言うと「流れ自体はスタンダードなゲームのものに関わらず、プレイヤーは**一切操作できない**」からなのです。

これまで書いてきた、「シネサイズの画面でのケンシロウ移動シーン」とか「会話のシーン」は、プレイヤーはただ

見ている事しかできないのです。
「西の不気味な城」とかの具体的な情報も、いちいちメモったりする必要もありません。
ゲームをプレイしてるというよりは、まるで他人が録画したRPGのビデオを見せられてるような錯覚に陥ってしまいます。
正に世紀末パックツアー。
レベル上げとかマップ付けとか言われない辺りは**本当にありがたい**のですが、ただ見てるだけってのは何だかケンシロウとラオウの対戦をなすすべもなく観戦しているリンとバットみたいな気分になってしまいます。

ラウンド1「無想転生」！

戦闘システムはリアルタイム性を重視した独特のものになっています。
先ずは、タイミングに合わせて技を入力します（高度な技ほど、入力タイミングが難しくなっています）。
次に、ボタンを連打して気合いを溜めます。
とにかく、ひたすら連打あるのみ。一子相伝の北斗神拳一八〇〇年の歴史に思いを馳せつつ、『ハイパーオリンピック』ばりに連打しましょう（定規の使用は不可）。
「連打＝気合い」の溜まり具合が画面で分かるので、かなり燃えます。
ケンシロウとかが気合いを溜めるには何の問題もありませんが、生意気にもモヒカン頭のどっかの雑魚も気合いを溜めやがります。当然、ケンシロウたるあなたは格の違いを見せてやるため、猛連打しなければなりません。すると、技の成功判定に有利な修正が付きますので雑魚をブチ殺せて万々歳です。
戦闘はTVまんまのアニメで処理されるのですが、何故かビーム系の技が多く、全体のテンポと合わせて『スーパーロボット大戦』シリーズを思い出してしまい

出ました！　北斗神拳の究極奥義「無想転生」。遠近法でせまってくるケンシロウの色っぽい流し目がたまりません。

ます。

あなたはケンシロウですので、北斗神拳の殺人技を**使い放題**。

バッタリ出会っただけのただの雑魚にいきなり究極奥義「無想転生」を叩き込むのもあなたの裁量のうち。

分身するケンシロウの流し目が色っぽい「無想転生」に**即死**し、二・五秒で地面に伏す雑魚に気まずい思いをする必要はありません。

まったくの合法です。

フフ…ではどこの秘孔から、試してみるかな…

こうなってくると、「岩山両斬波で顔面を真っ二つに」とか「両手両足を破裂させてみたい」とか「相手が破裂するまでの秒数を自分で設定したい」とか「塔の上で後ろ向きに歩かせて……」などのエクストリームな遊び方をしたくなるのが人情ってものです。

しかし残念ながら、セガサターンのソフトであるせいか、「破裂」とか「真っ二つ」などの表現に関してはフォローされていませんので、『北斗』世代の我々がどうしても期待してしまう過激度は抑え目です。

連載が開始された当初は「TV化不可能」とまで言われた過激さこそが『北斗の拳』の、ひいてはインタラクティブ・北斗の魅力だと思いますので、**是非とも**次回作をX指定で出していただきたいところであります。

また、技の成功率などのデータが数値的にフォローされていませんので、同ランクの「岩山両斬波」と「百烈拳」を使い分ける必要性がよく分からない辺りも残念です。

やはり我々の世代の『格闘技通信』入ったゲーマーとしては、

「動きが速そうだ。ここは手堅く百烈拳でいくか……」

「巨体攻略はまず足から……」

とか言ってみたいのですよ。

これら残虐表現や技の成功率や威力の変化が数値的にフォローされた続編に期待したいところです。

勿論ストーリーは『北斗の拳』が一番熱かったラオウ編で、是非とも、次世代機の映像表現で、北斗神拳の残虐行為を心行くまで堪能させて下さい！

（Y）

我々はケンシロウになりたいのです!!

スリー・ダーティ・ドワーブス

ジャンル
アクション
メーカー
セガ
発売日
97.5.30.
定価
5800円
ランク
★★★

超人兵士を作り出すための実験で誕生した四人の天才児。天才ゆえに幽閉された彼らは異次元の戦士をこの世界に召喚、救出を計画する。かくして、ニューヨークに降り立った三人の異次元戦士たち。しかし、天才児が開いた次元の門は、異次元世界の怪物をも、この世界に呼び込んでしまったのだった……。プレイヤーは三人組のキャラクターの先頭をチェンジさせて操る、ユニークなシステムのアクションゲーム。

PLAY DIRTY!

本作に関しては、「雑誌の巻末に載っている名前だけの『新作ソフトリスト』で目星をつけていたら、実は名前と全然印象の違うゲームだった」なんて思いをせずに済みます。

何といっても「ダーティ」です。ゲーム屋でパッケージを発見したクソゲーハンターのゲージは、もう振り切る寸前！（いくら何でもここじゃまずい）もう辛抱たまりません!!（街中なんだから我慢しろ）

パッケージも、「街路に立っている三人の主人公の雄志……っていうか、どうひいき目に見ても**山賊**か**強盗**」という、「ダーティ」の名に恥じないもの。

「九〇年代ジャパニメーション絵とアニメ絵」が混在している現在の（って、日本なんですからジャパニメーション絵やアニメ絵が混在しているのは当然です）ゲーム屋の店頭ではかなり異彩を放っており、ギャルゲーマーや女性ゲーマー（同語反復に見えるかも知れませんが、ギャルゲーマーは「女性のキャラクター性が前面に出されたゲームを好んでやる人」、女性ゲーマーは「染色体XXを持つゲーマー」ですので注意。ギャルゲーマーで女性ゲーマー…も成立します）が他のゲームと間違って買ってしまう気遣いは**二〇〇%ありません**。

即座に購入決定です。少数派ですか？少数派ですね。

本作の為に進化したサターンのグラフィック（暴言）

ゲームソフトの世界では「パッケージ（ポスター）と内容が違う」なんてのは日常茶飯事。

特に一五年前ぐらいのテープ版ゲーム（今はゲームの媒体といえばCD-ROMですが、昔はゲームといえば**カセットテープ**でした。データレコーダーと呼ばれるカセットデッキをパソコンに接続、**三〇分**とか**四五分**とかの読み込み時間に耐えたものです……って、現在の状況からすると、事実を書いてもギャグにしか見えないのはどういう訳だ！）の、SF大作映画風がイイ味を出しています。

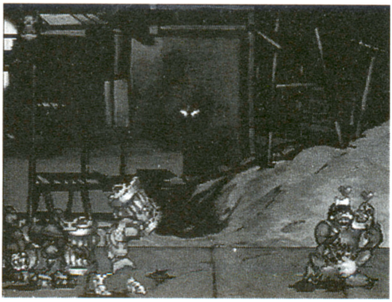
本作は『ビーバスバッドヘッド』や『シンプソンズ』系の下品なアクションが全編を覆う『ファイナルファイト』系のアクションゲーム。

パッケージ通りどころか本編の方がパッケージの一〇倍は過激なのですから何だか得をした気分になれます。何といっても主人公の「ショットガンや野球のバットやボーリングのピンで武装した凶悪な人相の大男」たちがパッケージそのままの凶悪さで暴れてくれるのです。

本作や『mr. BONES』の様な作品が実現できるのですから、いわゆる「次世代機」のグラフィック能力の進化も無駄ではなかったというものです（局地的意見）。

モンスター＆ヘンタイ軍団VS山賊ｏｒ強盗トリオ

彼らを操って「**発情している大女**（オスの怪物を投げつけてやると、二人で愛の逃避行に出発！）」や「**自走する**ボディビルのジム（オール人力。捕まるとマッチョにされます。……ぜひ、捕まえて下さい……すいません、私情です）」や「ネイキッド・忍者（ハダカで奇声をあげつつ襲撃。**股間には修正が**かかっていま



ものすごい敵キャラ・その１
強烈なビジュアルをしている「発情している大女」は、ご覧のように愛の逃避行に（無理やり）出発！

ものすごい敵キャラ・その2
股間の黒い四角形が眩しい「ネイキッド・忍者」は、奇声をあげながら攻撃してきます。

すので、X指定も平気)」や「汚い配管工事婦（数少ない女性キャラ)」や「犬サイズのネズミ」や「ブードゥーの魔術師」や「千本の剣を持つ男（元サラリーマン)」などなど、イカした敵キャラを蹴散らしつつ進んで行きます。

よく見ると、「天才児たちが呼び出した異次元の怪物」と「我々の世界のただのヘンタイ」が何の違和感もなく混じり合っており、しかも、現代社会のヘンタイさんの方がタチが悪いことに気付いてしまいます。

作ってるうちにゴッチャになってしまったのか、ブロンクスのヘンタイは異次元の怪物級の凄さなのかは日本人である我々には分かりませんし、分かりたくもありません。

楽しい混乱

一人プレイでは三人の、二人プレイでは二人＋一人の、三人プレイでは一人のドワーフを操るのですが、基本的に「先頭キャラのみを操作すればいい」『ブレイウッド』ルールですので安心です。

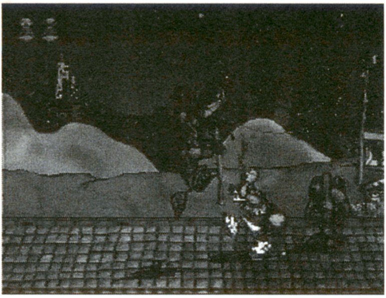
一人プレイでの「ショットガンを発射した後、即座に先頭を切り替えて装填の隙をキャンセルする」様なアナルの小さな攻略プレイもいいのですが、本作の真の魅力は多人数プレイにあります。

「相手の攻撃を食らうと気絶／三人が**同時に気絶したらゲームオーバー**」というルールで、体力ゲージというものは基本的に存在しません（ただしHARDは除きます）。

つまり、三人が同時に気絶しない限りは攻撃くらい放題って訳で、聞いただけなら暴力ゲーマーの桃源郷と思えるのですが、逆に言えば「一発食らったら気絶」「三発食らったらゲームオーバー」なので、ゲーム中は常にサドンデスの恐怖と緊張感が付きまといます。

二人が気絶、たった一人でヘンタイさんに立ち向かう時の絶望的な気分という

のは、言葉で説明するよりも、画面を見ていただいた方が伝わると思います。
一人プレイなら三人のドワーフ全員を操作していますので、全部が自分の思う通りにいくのでいいのですが、多人数プレイだと他の二人が自分の思惑とは全く異なった動きをするため、「全員がてんでバラバラに手近の敵に突っ込んだ挙げ句、同時に気絶してゲームオーバー」なんて事態もザラに発生します。
ここで他のプレイヤーとコミュニケーションを取る必要があるのですが、なにしろ敵がかなり強めに設定されている本作のことですので、ごちゃごちゃやってるうちに混乱してきますが、この「混乱」がとんでもなく楽しいのです！
実況しますと、
A「ああっ、装塡の最中なのに！　近づいて来ないでぇ」
B「よし、俺がフォローしてやる」
A「……って、あんたがやられてどうすんですか」
B「頼む、復活させてくれ。気絶してるのを殴ってくれればOKだから」
A「ダメ。あんたみたいなカッコ付けには置き去りの刑が妥当」
B「ああっ、置いて行かないで……」
A「女言葉になってもダメ……おう！やられちゃったよ！」
B「だからあの時俺を助けてればよかったのに」
A「くそ！……コンティニューな」
B「当然！」
……という具合で、これぞ多人数プレイの醍醐味。
キレた敵キャラとキレた味方でガチャガチャやるのが楽しい本作、粋を理解してくれるギャグレベルの高い知り合いと是非ともプレイしてみて下さい。（Y）


このように気絶した仲間は、ケリをブチ込んで蘇生させる。それにしても豪快なルールだ。

Hop Step あいどる☆

ジャンル
シミュレーション
メーカー
メディアエンターテイメント
発売日
97.12.4.
定価
6800円
ランク
★★★

「ついにここまで！」の感もする、男性アイドル育成シミュレーションゲーム。ゲームに不慣れな女性をターゲットにした徹底的に親切なシステムが嬉しい。今をときめく「V・キッズ」に対して、弱小プロ「カミング・プロダクション」は真正面から立ち向かう構えをとった。「少年アイドルを発掘、これを磨き上げ、スーパーアイドルのみが出演できる年末コンサートに出場すること」がプレイヤーの目的。

あらゆるものを育成せよ！

サターンで発売された、「少年アイドル育成ゲーム」。

『プリンセスメーカー』（マイナー指向のあなたなら『ボクサーメーカー1』『ボクサーメーカー』でもOK）の昔から、「育成ゲーム＝女の娘を育てるものである」というのは一つの不文律でした。ああ……ゲームが今ほど市民権を得ていなかったあの頃。

「養女を一〇歳から一八歳まで育てるゲーム」をプレイしていると知れただけで「**ハイスクール・カースト最下層への無条件転落**」に加え「『ロリータコンプレックスの変質者』の印を**ラーメンマンの額の字**のごとく焼き印される」ことを意味していたのですが……時代は変わったものです。

思い出話しはさておき、「育成ゲーム＝女の娘を育てるものである」という不文律は基本的に変化していません。

サラブレッドとかロボットとか謎の生物などを育てられるようになったり、という変化球もありますが、あくまでメインは女の娘の育成。

その不文律のもと、姫候補から学生さんからアイドルから魔法使いからメイドさんから奥さんから同棲相手からイメクラ嬢から花の精からアンドロイドから**ありとあらゆる職種**の女の娘を育ててきた我々ですが、ついに男性アイドルを育てることも出来るようになったのです。

……という訳で本作『Hop Step あ

いどる☆』。
男の臭いが濃く濃く漂うゲーム界に、爽やか男性アイドルはクサビを打ち込むことが出来るのでしょうか？

秋葉原もでてきます

さて、本作の流れは以下の通り。
「街で男子をスカウトしてくる」→「スカウトした男子をデビューさせる」……とここまでがプロローグ。誰をスカウトするか、スカウトした中から誰を使うか、ソロで立ち向かうのか、グループを組んで闘うのか、それはあなたの自由です。
「能力を上げる」→「仕事を貰う」→「人気が上がる」とこれが本編。
その間に「デートする」「凄い仕事をこなしてポスター（CG）が」「合宿所を覗く（が嬉しくない二七歳男の自分）」「プレゼントを買う」「レッスンをトレーニングジムのみにしてエクストリームな**肉弾アイドル**を目指す」「V-キッズのあまりに強烈な人気に殺意を覚え、夜中にサターンの前で『牙を突き立てろ！』と**マジで**呟く二七歳男の自分」などのイベントが入るという、非常にオーソドックスな育成ゲームであります。
さて、「BOYSアイドル育成シミュレーションゲーム」（パッケージより）なので、メインターゲットは女性。制作元が普段はネイルアートグッズなど女性向けグッズを開発している所だそうで、初心者向けのインターフェースの細やかさが光ります。
本作の二本柱の一つは「初心者向け」。
本作のコンセプトが最もよく表れているのが、「無理をさせない」「長所を伸ばす」「欠点をフォローする」という三つのコマンド。
この三つのコマンドは、それぞれの名前の通りのスケジュールを自動で組んでくれるというもので、やろうと思えばこのコマンドだけで二年間九六週を乗り切ることも可能（たまにヘンなスケジュー

ゲーム初心者へ向けたサービスが充実している本作、この「無理をさせない」「長所の伸ばす」「欠点をフォローする」コマンドは嬉しいところです。

ルを組むこともありますが）です。
さすがにライバルのV-キッズに勝つにはこのコマンドに頼りきりになってはいられないのですが、何といってもゲームに対する知識が無くても「ゲームをプレイしている気分」になれるのが重要。自動コマンドでプレイしてゆく内に色々と学習してゆけるのは初心者にはありがたいと思います。
また「資金」の概念も無いし、キャラが体調不良になっても少し休ませれば完全復活するので、プレイが立ち行かなくなるということがありません。

「あなたに見込んでもらえたのは嬉しかったけど」

さて、本作の二本柱の二つ目は「恋愛」。

「男性アイドル育成ゲーム」の本作ですが、最初に性別を設定します。みずがめ座でB型の男であっても、システム上、なんの不自由もありません。

たとえプレイヤーが**男性**であっても（開始時に性別の設定可能）、男性アイドルを平気でデートに誘えてしまいます。
また、アイドル同士には「相性」が設定されており、合宿所を覗きに行くと、仲のいい者同士がツルんでいたりします。一緒に遊びに行くだけなのに顔を赤らめていたりするのには、どうしても馴染めませんが。
「相性」値の上下でアイドル同士の仲が変化。当初仲の良くかったアイドル同士が同じグループとして活動してゆく内に信頼を深めていったりするのがその道の人にはたまらないはず。

仲のいいアイドル同士が顔を赤らめて下宿で遊んだりしているのは、その筋のファンには嬉しいのではないでしょうか？

……とまあ、色々な要素がブチ込めるだけブチ込まれている感のある本作ですが、非常に残念（マジ）なことに**プレイは全体的に地味**です。「仕事に成功しても失敗しても、競演者がいない限りゲージが無音で動くだけ」とか「キャラクターがあまり自己主張しない（普通にプレイしていたら『面接』コマンドを使わない限り喋らない）」とか「クリスマスや正月などの心ときめくイベントは仕事をスッ放さない限り見られない」とか「ライバルであるV-キッズの具体的な能力値が分からないので目標があるように見えてあまり具体的とはいえない」とか、色々な意味でもっと「華」が欲しいところではあります。

開発者、俺に連絡してくれ！

折角、華やか&熱血の芸能界サクセスストーリーなのですから、もっともっとメンバー同士の会話（スランプのキャラを励ます仲間とか）であるとか、V-キッズ絡みのイベントやエピソード（優雅に見える彼らも、実は陰では血の滲むレッスンをしていた！とか）なんかを盛り込んでもらいたかったところです。

せっかく鍛えたのですから「鍛え上げた能力が芸能界全体で見てどの位の位置に入るのか」とか「最初はヘタクソだった歌が、能力上昇と共にうまくなっていく」とか「その歌の売上がオリコン初登場で何位に入るのか」とか「初コンサートは観客三人、だけど今ではお客が並ぶよ！」とかの演出も欲しかったです。

前述した人間関係の「語られざる部分」の多さこそが、マンガのキャラから始まりコメディアン、アイドル、野球選手に果てはサッカー選手までを対象とする「やおい」愛好者の想像力をかき立てるところなのかも知れません。

そういう意味において暴力ゲームフリークの二七歳男なんざ本作ユーザーの数の内にも入ってないのかも知れませんが、それでも言わせて下さい。

「スケールUP&華やかさ倍増の次回作に期待！」

育てていく快感、「端役しか貰えなかった俺のアイドルが今やレギュラー三本も抱えてレッスンもままならねえや」という快感はあります。育成ゲームヴァージン&チェリーズの入門用とするのも吉かも。

（Y）

mr. BONES

ジャンル
アクション
メーカー
セガ
発売日
97.6.27.
定価
5800円
ランク
★★★

悪の秘法スケルティズムで蘇った赤い目の骸骨軍団が、まさに世界を破滅しようとしていた。そんな中、ただ一人の青い目をした骸骨が敢然と悪に立ち向った……彼の名は「mr．BONES」！ 得意のギターとアメリカンジョーク、そして熱いハートで戦う正義の骸骨、mr．BONESが画面狭しと活躍するセガの横スクロールのアクションゲーム。豊富なミニゲームが楽しい、コンビニ専用ソフト。

「ダ・ゴーリアン？ ああ、あのドラムを叩くやつだろ」

サターンの外国産アクションゲーム。CD二枚組のボリュームで描かれる、表のテーマは「善 vs 悪」。裏テーマは「ドラム vs ギター」。

本作の主張によると、ドラムは悪の道具で、ギターは聖なる道具とのこと。

その主張が最も端的に出ているのが、秘法スケルティズムが行使されるシーンなのですが、「死者復活の秘法」の単語から日本人が予想するあらゆるイメージをブッちぎった圧倒的な映像が展開されていきます。

どういう映像かと言うと「**全身タイツのヒゲ外人が難しい顔をしてドラムを手でぽんぽこ叩いている**」という代物で、スタートボタンを押して数分で「これから本作について行けるかどうか」が審査されます。

とはいえ、その「全身タイツのヒゲ外人が難しい顔をして手でドラムをぽんぽこ」で何千という骸骨軍団が彼の思いのままに動くのですからその効果は侮れません。

これが堂々とした上質のムービーで描かれるのですから、見ているこちらとしては、その迫力にただただ納得するしかありません。

そこには、マンガのコマ外の落書きに代表される八〇年代日本的な「自作に対する照れ半分のツッコミ」など微塵も無

い、ある意味**熱血マンガに通じる男らしさ**があり、クソゲーハンターの血は湧きっ放しです。

連射パッドで腕三本

さて、タイトルからも分かる通り、主人公は「骸骨」です。

骨格標本のようなミスター・ボーンズを操りつつ、各種障害を突破して面をクリアしてゆくのですが、出だしの一面が「敵の骨軍団に墓場で追いかけられる」というもの。

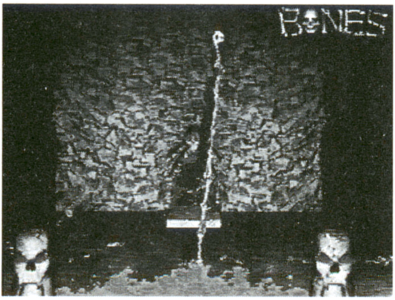
「敵も骨なら俺も骨、捕まっても大したことないんじゃないか」

てな訳で恐怖なんてカケラもありません。この「見た目はホラーだがどこかマヌケ」は全編を通してのテイストであり、このノリに付いて行けるかどうか試験するのがこの一面であると言えましょう。

ダメージを受けると骨が外れてしまうのですが、手も外れ、足も外れた後に脊髄と頭蓋骨のみになってひょいひょい跳ねている姿は、本書で取り上げた同じく洋ゲー『クラッシュ・ダミー』の主人公そっくりで、外国には**「主人公パーツ外れフリークスもの」という確立した一ジャンル**があるのではと思わせる程です(で、向こうの『ゲーム批評』みたいな雑誌は「パーツ外れゲーム、飽きねえか?」なんて特集を組んでいるに違いありません)。

取れたパーツはまた回収すればOKなのですが、組み合わせる順番が存在します。これを間違うと、**とてもじゃないが写真の掲載がはばかられる**(でも、見てやって下さい)複雑怪奇な姿になってしまいます(「SHADOWMONSTER」面の、もはや「オブジェ」としか呼べない主人公は必見。方向キーで長く長く伸びた首が動かせます)。

連射パッドがあれば余分な腕を付けて「腕三本」なんて危険な真似が何のペナルティも無く可能ですので、本作と一緒



見てやって下さい、これが mr. BONESの勇姿！
全ての骨をバラバラに外して一本化。完全にオブジェ。

に購入すれば確実に三時間は笑えることを保障します。

「だって、骸骨だからね」

ボタンは「攻撃／ジャンプ」、フィールドは横スクロール……といういわゆる「スタンダードアクションゲームルール」が全面に渡って通用するかというとそうではなく、外国ゲームの常としてミニゲームがやたら入りまくっています。

特にDISK2は、ほとんどがミニゲームという様相を呈しています。

この大量のミニゲーム、それぞれがルールが違うという代物。

ルールが色々あるので毎回フレッシュな気分で挑める……のは確かなのですが、言い換えれば毎回毎回その面でしか役に立たないローカルルールに適応することを要求される訳で、それ故に詰まってしまうこともあり、決してプラスにばかり働いているとは言えません。

しかしながら、

「並居る骸骨軍団に、ボタンを駆使して熱いギタープレイを見せてやれ！(GUITERSOLO)」

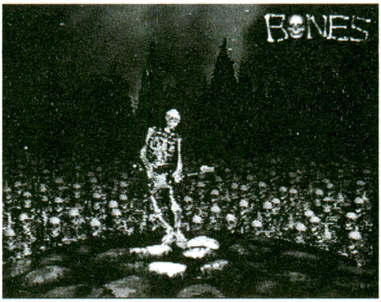
「笑いを解さない無敵の化け物に、イキなジョークで笑いを取ろう(FUNNYBONES)」

という前代未聞のミニゲーム存在が(筆者的には)全ての欠点を補っているのです。

クソゲーハンターが「この二本のミニゲームの為に本作を購入すべし！」と言い切ってしまうその内容は……。

「GUITERSOLO」は「ボタンを押してギターを演奏、観客の骸骨軍団から賛辞を浴びればOK」という腰の低いルール。

「どうすればウケるのか？」が分かり辛いのが難点ですが、そうそうゲームオーバーにならないのでギターなんか**高校の授業でしか弾いたことなくても**ニセ・ギタリストの気分に浸れます。



ミニゲーム・その1
mr. BONESの腰の入ったギタープレイ。よく見ると分かるのだが、ギター感動した骸骨がライターを点燈させている。

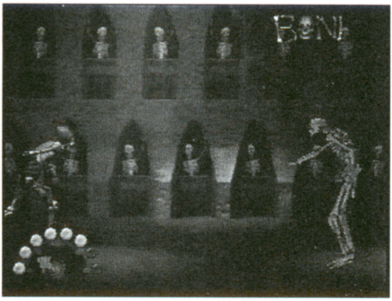
「FUNNYBONES」は「ボタンを押すとそれに対応したコントの一部分が流れるので、タイミングと順番を考えてボタンを押していく」というもの。

例えば、A「お坊さんが二人」、B「お正月!」、C「元旦に」、X「歩いてた」、Z「これが本当の……」となっていたら、C→A→X→Z→Bと押すのが正解です。ただし、ベタ押しではダメで、実際のギャグと同じようにリズムを考えてボタンを押さないといけない辺りが、なかなか魅力的です。

このネタ、「お正月!」を始めとして、「今何時? おや時(オヤジ)!」「時間なんか気にするなよ……時計なんか、そんなもん放っとけい(時計)!」など日本語依存のZ級ギャグ(ちゃんとZ級な辺りがニクイ)全開で、本作の主旨を理解した上での翻訳の妙が光っている素晴らしい仕事です。

ミスター・ボーンズ、君がヒーローだ!

そんな本作のキーワードは、ズバリ「馬鹿&熱血」。



ミニゲーム・その 2
mr. BONES のイキなジョークが披露されている。ヘッピリ腰が愛しい。

ただの骸骨であるはずの「ミスター・ボーンズ」。ただの骸骨であるが故に、バラされたりステンドグラスにブチ当てられたり丸太に轢かれたり凍った湖に転落したりと全編通してとんでもない目にあっているのですが、その体当たりさ加減と前世の記憶を失っている(らしい)境遇、孤立無縁で巨大な敵と闘わなければならない悲惨な状態にありながらも飄々とした態度を崩さない彼の立ち振る舞いは紛れもなく**カッコ良く**、「**こんな大人になりたい**」と思わせることしきり。

ヒーローの資格とは膨大な裏設定でも三段影のアニメ塗りでもなく、「何を成すか」こそがそれなのだと思い知った次第です。 **(Y)**

RONDE ～輪舞曲～

ジャンル
RPG
メーカー
アトラス
発売日
97.10.30.
定価
6800円
ランク
★★★

二〇〇八年、日本の遺跡発掘調査隊がアンデス山脈でアステカ遺跡を発見した。そこで発見されたクリスタルの邪神の象形文字は、悪魔を再生させるプログラムだった……。大ヒットRPG『女神転生』の世界観を受け継いだRPG『魔人転生』シリーズの最新作が本作。キャラクターデザインを人気マンガ家の柳澤一明が担当しているが、その造形はGIジョーかバービー人形に酷似している。

超ラッキー！体験版をゲット

さてこのゲーム、もともとチェックしていた奇態……あわわ期待の新作『火竜娘』（二五四ページ）を購入しに行ったところ、店頭にない！

そのとき落胆するクソゲーハンターに、いきつけのゲーム屋の店長、外人ならば『トレイン・スポッティング』の主人公、日本人ならオウム幹部・上祐被告似の彼がそっと差し出してくれたのがこの『RONDE』の体験版でした。

この『魔人転生』シリーズはプレイしたことはなかったけど、個人的に『女神転生』のファンだし、雑誌なんかでは扱いが大きいし、以前から気になっていたゲームではあったわけです。

おお、貰ってから気がついたけどキャラクターデザイナーは『月刊コミックビーム』誌上で『真・女神転生カーン』を連載中の人気マンガ家・柳澤一明先生を大起用だ！

個人的に柳澤先生のマンガが大好きなくそゲーハンターなんか、これだけでも欲しくなっちゃいました。

とにかく、さっそく家に帰って体験版をチェーック！

クソゲーハンターとしてじゃなく、一ファンとして！

素晴らしい省力化

まずはオープニングムービー、おお。ヤケにかっこいいね！

暗やみに浮かぶ街の空撮シーンのセンスの良さは、やけにイケてます。いやがおうにも期待感が高まります。

イメージCGを一通り眺めた後、ゲームスタート!……ハニャ!? なんだか、オープニングムービーとちょっと……いやむしろ**かなり**質が違わないですか?

真っ暗のバックに次々と浮かんでくる街の空撮のシーン。このタイトル画面は洗練されていて、本当にカッコイイ。

CG屋さんの実力は、モデリングした人間を普通に動かしてみたときにはっきりと分かるものです。

まず、グラフィックワークステーションで制作するムービーなのに、このゲームでは人体がGIジョーやバービー人形みたいな感じにしか見えないのはなにごとでしょうか? それは、人体のパーツを頭、胸、胴体という風に作っておき、それを木製のデッサン用ポージング人形のように組み合せて動かすという**とんでもない手抜き**……あわわ、素晴らしい省力化による影響なんですね!

具体例を示しましょう。まずエンピツを二本用意します。それのお尻の部分をくっつけてみて下さい。くっつけましたか? それです。その状態を「人間の関節」と称している訳です。

普通は関節部分を毎回計算しながら変形させて自然に表現するという方法を使いますが、これは確かにけっこう面倒臭い方法です。

でも、気の利いたポリゴン格闘ゲームなら家庭用ですらリアルタイムでもやってのけてるようなものだとも言えます。

よ～く見ていただくとお分りのように、本来人間の間接の部分というのは膨らみを帯びているはずなのですが、それが本作には全くありません。

それなのに、あえてそれをやらずに**素晴らしい省力化**の道を選ぶあたりに男気を感じるよね！

しかも、その動きも超テキトーだ！　まるで操り人形が動いてるみたいな感じだよ！　宙に浮きながら歩いてるような重量感のない歩行シーンに、往年の人形劇『プリンセスプリンプリン物語』を思い出し、涙が出そうになったのはクソゲーハンターだけでしょうか？

「ゲームを捨てよ！」とアトラスは言った

さて、お次はストーリー！　いきなり飛ばしまくりだ！

何がどう飛ばしてるかって言うと、**オープニングのストーリー説明を飛ばしてくれている**んですね。

どういう経緯で四人がアステカ遺跡展に来たかという説明は一切ありません！

だって、ゲームはいきなり四人がクリスタルの彫像の前にいるシーンから始まるぐらいだからね。

ここに前述した序盤の展開ですら、マニュアルに載っているものを要約したぐらいです。マニュアルに書いてるってことをわざわざここに紹介するぐらいだから、オープニングでダラダラと字幕がスクロールしてストーリー導入部を紹介したりという、出来の悪いB級SF映画や予算と演出力が気の毒なB級RPGがやるようなことすら……あわわ、**ことなんかやってない**ということですね。

つまり、マニュアルがないとゲームスタート時に今どういう状態あるのかということすら全く分りません！

これはゲームを捨て活字に還れというアトラスの親切心でしょうか？

この声、公報の人でしょ？

そしてこのゲームの本編も全然負けちゃいない！

戦闘前後に入るイベントは戦闘マップ上で行われるのですが、このときに表示される敵や味方のグラフィックがとんでもない事になっています！

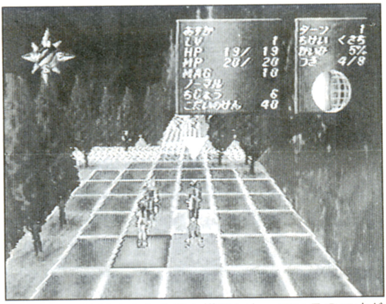
とんでもなくヘボいのかって？……それは確かに否定することが困難です、赤いものを青いと言うぐらい難しいことです。しかし、それだけじゃないんだ！

マップ中のキャラクタが「**どれが何であるか、かろうじて分かる**」レベルのグラフィックなのは、どうやら戦闘シーン用に制作したキャラクターのCGを**その**

まんま縮小して取り込んだだけだからのようです。
まあ、CGで描かれた戦闘シーンのキャラクターがまともであればそれもアリなのかもしれません。しかし、そうは問屋が卸さないのが『RONDE』の男気だ！
基本的に戦闘シーンは先勢攻撃側から見た斜め俯瞰の構図をとって、そこにCGで描かれた敵と味方が表示されますが、縮小したマップ上のキャラクターがナニならば、拡大した元のCGが**さらにナニ**なのは言うまでもありませんね！
姿勢がヘンです。戦闘シーンなのにへっぴり腰で、全然強そうじゃありません。
しかも、ここでもキャラクターの動きが超ファニーで、そのうえ声まで入っています！ もちろんその演技は、**「この声、プログラマーか公報の人でしょ？」**と思うこと請け合いだよ！

キャンセル殺到？

そんなゲームの体験版が入手できるなんて、嬉しい誤算でしたよ！



戦闘シーンは斜め上から見た構図になっているのですが、姿勢がものすごく変。へっぴり腰で強そうに見えません。

クソゲーハンターとしてはね！

大喜びで本編の予約に行ったんだけど、前述の上佑店長はかく語ってました。
「予約してくれてたお客さんにこの体験版配ってたんですが、なぜか**予約キャンセルが殺到**しましてね。おかしいなと思ってたんですが、最後に残った一枚をプレイしてみて**大納得**ですよ。
私思うんですが、この体験版もらって『RONDE』予約した人って、お客さん含めて**日本で五人ぐらい**じゃないでしょうか」
さて、これで日本中の営業マンさんも、**何でもかんでも配ればいいってもんじゃない**ということが分かったかな〜？
ひとつお利口になったよね！　（A）

カオスコントロール

ジャンル
シューティング
メーカー
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント
発売日
95.12.29.
定価
5800円
ランク
★★★

「操縦できない」「敵の攻撃を無効かするのが恐ろしく難しい」「敵の動きが速い」という仕様が泣ける、サターンの3Dシューティング。宇宙船が携えた、まだ見ぬ宇宙の同胞へのメッセージ。メッセージは友でなく、敵を呼び込んでしまった。異星人ケシュラーンは宇宙船のデータを基に太陽系を襲撃。このままでは地球が危ない！ 地球人と異星人、異種族同士の決戦の幕はいま切って落とされた。

サターンのガンシューティングは宝の山？

セガサターンの「宇宙もの」のガンシューティングゲームです。

ゲーム的には「自動で進むステージの中、照準を動かして敵を狙い、撃って倒してGO！　GO！」というガンシューティングとしてはスタンダードなルール。

ゲーム通の読者の方ならば、ここまで読んで、

「『バーチャコップ』タイプのゲームだな。いや、宇宙が舞台だから『ギャラクシアン3』か」

とおっしゃられるかも知れませんが、ちょっと待って下さい。それはあまりに危険な行為です。

例えるなら、**学生レスラー**と**前田日明**をいっしょくたに「プロレスラー」と括るようなものです。

未来に同じ過ちを犯さない為に更に続けますと『**魔界学園**』（**前半**）と『**きまぐれオレンジロード**』を「**超能力ものの学園マンガ**」**と括る**ようなものです。

この行為の危険性をご理解いただけましたでしょうか。

マニュアルに曰く、

「飛行コースはあらかじめ設定されているので、面倒な自機の操縦は必要ありません。シューティングシーンでは、敵の動きだけに集中して、ひたすら撃ちまくる快感に浸ることができるのです」

とのこと。ここまで読めば「本作は

『敵を撃つ』という行為の快感を演出するため、他の要素を切り捨てたゲーム」に思えるのですがさにあらず。
恐ろしい事に「操縦できない」＋「敵の攻撃を無効化するのが難しい」＋「敵の動きが速い」という色々な意味でゲーマーに厳しい仕様になっているのです。

殺られる前に殺れ

本作のように「自分で操縦できない」＝「敵の攻撃を避ける事ができない」ガンシューティングにおいて「敵の攻撃を無効化する」のは重要な要素です。
「敵の攻撃を無効化する」＝「ダメージ防止」であり、これが無くては毎回毎回同じ場所で同じようにダメージを食らってゲームオーバーになってしまいます。
一番簡単なのは「敵が攻撃してくる前に破壊する」ことですが、これだけでは単なる暗記ゲームで面白みに欠けます。
そこで登場するのが「特殊なダメージ防止」で、これには各作品趣向を凝らしています。
例えば『オペレーションウルフ』などに登場する「銃撃で破壊できる手溜弾やナイフ」ですとか『タイムクライシス』に登場する「物陰に隠れる」行為ですとか『ジュラシックパーク』の「揺れる恐竜の口の特定ポイントを正確に撃ち抜き、噛みつきを阻止する」フィーチャーなどです。
しかし、この場で紹介する本作では、この「特殊なダメージ防止」が存在しません。
その為「敵が攻撃する前に破壊すること」が唯一のダメージ防止になるのですが、照準が小さい上に、
「このゲームの命中度は非常にシビアです。正確にガンサイトを敵に合わせて撃たなければ、命中とはみなされません」
とマニュアルにわざわざ親切に書かれているぐらいに判定がシビア。
頼みの照準も動きが遅く、敵も「画面に出現した途端に発砲する」とリアルっちゃあリアル（戦争ですから）ですが、ゲーム的にはアナルの小さな奴が多く、**努力しても努力してもアムロに勝てないハヤト**の様な無情感に襲われます。
ダメージを食らっても画面が少し震動するだけですので、ふと気づくと耐久力がデンジャラスな所まで減っていたりと味わわなくていいスリルまで味わえてしまいます。

異ベクトルの親切

「宇宙空間」とか「地球」とか「電脳世界」とかステージ的にはバラエティに富んでおり、プレイヤーことジェシカ・ダークヒルの乗機も色々変化します。

ムービーが入ったりして期待を盛り上げてくれるのですが、「敵のウイルスを破壊すべく電脳世界へダイヴ」しても「MKレーザー砲を四門も装備した化物のような新型の戦闘機」が支給されても、**一切プレイ感覚が変わらない**のは親切なんだかなんだかよく分かりません。

他にも、面と面の間のムービーが**二秒で終わる**手軽さ（博士が「すごいわ、ジェシカ!」と叫んで終わり……とか主人公が一言「素晴らしい攻撃体制だわ」と叫んで終わり……とか）であるとか、**デモ画面で一ステージをまるまる最後まで見る事ができてしまう**とか、本作のサービスは何処かズレています。

これは西洋と東洋の感覚の違いなのでしょうか。

それとも他の「何か」なのでしょうか。

答えは皆さんで出してみて下さい。

すごいわ、ジェシカ!（本当にすごい）

プレイヤーのキャラデザインに関しても特筆しておくべきでしょう。

簡単に言うなら「タイムふろしきで五〇歳分年をとらせた士郎正宗にロボトミー手術を施した上にLSDをドラム缶二つ分ばかり投与、感覚剥離室に五〇日監禁した後、アナルでペンを掴んで描いていただいた」ような**フォーリンテイスト溢れる「アニメ絵」**です。

台詞はちゃんと日本語に吹き替えられている（CD-ROMなので喋ります）のでギャップも倍増。

特にマニュアル五ページの主人公ジェシカ中尉のデスマスクのような無表情さは**筆者的には高ポイントを（少数派ですか?）進呈したい**ところ。

本書をご理解いただける読者の方ならば、ジェシカさんのグラフィックのためだけに本作を買ってもいいでしょう（事実、筆者は友人宅でジェシカさんのご尊顔を拝んだ直後ゲーム屋に走りました）。

難易度は低く、基本的に面と面の間のムービーも二秒で終わるので、わりと快適にゲームが進むのが救いです。

さあ、君も二〇〇〇円持ってマイハニージェシカを迎えに行こう!　（Y）

VIRUS

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
ハドソン
発売日
97.8.22.
定価
6800円
ランク
★★

音楽にAvex Trax、クリーチャーデザインに韮沢靖、セガの協力を受けたハドソンが放つハイブリッドサイバーパンクにしてカントリーテイスト溢れるアドベンチャー。「二二世紀、人類は「プロセシング・アライブ」と呼ばれるサイバースペースの構築に成功、肉体と精神を数値化していった。主人公は「プロセシング・アライブ」内で壊滅したブルーメタル隊の生き残りとして、ブルーメタル隊壊滅の謎を追う。

ベルファーレでお披露目（既にダサイ）

まずは発売前、テーマ曲にフェイバリットブルーを起用したゲームのお披露目をベルファーレで派手にブチかましたという記事がゲーム雑誌に載りました！

発売するハドソンも大いに乗り気で、この頃北海道の地方紙でハドソンの社長かなんかが、

「このゲームでハドソンの**泥臭いイメージ**を払拭したい」

と語っていたらしいね！

電脳空間で口は動かない

そして発売日！　TVコマーシャルを見てなぜかピピっと来てしまったクソゲーハンターは、さっそく行きつけのゲーム屋にGO！

どんなめくるめくかっこいい世界が待ち受けているのかワクワクしながらブートアップ！　まずはオープニング！

見出しの紹介文程度に要約できそうなストーリー導入を**初代ガンダムの永井一郎並みに説明的なナレーションで**、舞台背景を延々と、都合永井一郎の五倍ぐらいの長さで説明してくれます！

途中で意識が朦朧となりながらも取りあえず聞き終り、ゲームスタート！

おお！　開始早々プロローグシーンのアニメが始まるけど、これがまたアニメ素人のクソゲーハンターが見ても分かるほどのバンク（アニメのセル画を使い回

して枚数を節約する技法）の嵐だ！

しかも！　アニメムービーなのに登場キャラクターの口が全然動いてないね！

普通、バンクを使ったり部分だけ動かして枚数を節約するから、せめて口ぐらいは動かすのがアニメの最低限の良心なのに、その良心をもかなぐり捨てる辺りはどう判断できるでしょうか？

ゲーム中のムービーはテレビ東京系の深夜アニメ並みのクオリティです。

って言うかそれ以下！　だって『VIRUS』はホントにテレビ東京の深夜枠で放送されたけど、ゲーム本編よりアニメはまともだったからね。

OVA並みとは言わないまでも、せめてゴールデンタイムに放送してるフジテレビのアニメぐらいのクオリティは欲しいよね！

まあ、あとのゲーム中で、

「電脳空間では口を動かす必要がないから」

というグッドな設定で口パクすらしない言い訳をしてたけど、**現実空間の場面でも口が動いてない**のには何の説明もありません。道産子ならそんな細かいこと気にするなってことですか？

さらにそんなクオリティなのに、アニメムービーの最中はどのボタンを押しても**一切スキップできない**よ！　大した自信だね！

まあ確かに超分かりづらい……じゃなくて深淵な設定なので、**口さえ動かないアニメでも**ぼんやりしてると設定が理解できない。っていうか、**二〜三回聞いてやっと言いたいことがつかめてくる**って感じです。

こういうところだけは『攻殻機動隊』で勘違いファンを増やしたサイバーエロマンガの大家、士郎正宗並みと言えなくはありません。

マニュアルに首ったけ

さて、設定資料をそのままナレーションに流用したような気がするプロローグのアニメ部分が終わり、ここでようやくゲーム本編の開始だ！

そ、操作できねェ！

このゲームでは**サターンのコントローラー全部のボタンを使う**という非常に斬新なインターフェイスを採用しています。

そのせいで**ただのアドベンチャーゲームと同じ**移動シーンですらマニュアルと首っ引きになれるぐらい新しいシステムになっています。

仕様書上では画期的なインターフェイスのつもりだけど、いざ作ってみたらマニュアルなしでは遊べたもんじゃないってことは得てして起こりがちです。

クソゲーハンターの場合はそういうときすぐに修正するんだけど、このゲームの開発者はどうやら**そのまんま押し通したみたいだね！**　その男らしさを見習いたいものです。

戦闘システムも斬新で、時間がたてば一目盛りづつ回復するゲージを消費してアクションを起こし、敵も時間がたてば攻撃してくるというリアルタイム性を重視したという点では『ファイナルファンタジー』シリーズのアクティブタイムバトルを意識しています。

そしてその面白さは同じハドソンの『天外魔境第四の黙示録』並みです！

『第四の黙示録』と同じぐらいアレな戦闘システムという形容もありますが、このゲーム特有の「戦闘開始時からあるゲージを使い切ってしまえば、あとは当分の間は殴られ放題」という戦闘システムと同じように細かいことは気にしちゃいけませんか？

カントリーテイストかつノスタルジック！

さて、ここでちょい待ち！

ここでハドソンが、洗練を目指しながらそこから一〇〇万光年離れたカッコ悪いゲームを、不本意にも作ってしまったなどと考えてはいけません。多分これはわざと**田舎風味にしてる**んですね。

だってセガでしょ？

エイベックスでしょ？

韮沢靖氏でしょ？

普通これだけおしゃれな外部スタッフを集めれば、どんなにカントリーなゲームプロデューサーが担当しても否応なく**アーバンなカッチョいいゲーム**になってしまうはずです。

しかし、敢えてここまで素晴らしくカントリーテイストかつノスタルジックで、九〇年代前半へのオマージュに溢れた作品に仕上げました。

敢えて今、こんなシロモノ……あわわ、このような作品を送り出すハドソンの素人目には**無謀としか思えない**深遠な思想、先見性を全てのゲームデザイナーが謙虚に受け止め、ソフトメーカーは襟を正してゲーム業界の明るい未来図を模索するべきではないでしょうか。（A）

X-MENチルドレン・オブ・ジ・アトム

ジャンル
格闘アクション
メーカー
カプコン
発売日
95.11.22.
定価
5800円
ランク
★

アメコミの人気作『X-MEN』がゲーム化！ プロフェッサーX率いるミュータントヒーローチーム「X-MEN」が、ミュータント・異次元人・ロボット・超人兵士と壮絶バトルを繰り広げます。アメコミ特有の派手なキャラクターと、「CREATE YOUR OWN COMBO」に代表される画期的な自由度の高さと優れた操作性で、発売四年が経った現在でも色あせない格闘アクションの名作。

超人バトル、ただ今開始！

一九六三年の刊行以来三〇年以上の歴史を持ち、日本でも大人気のアメリカンコミック『X-MEN』のゲーム化です。

「**全身タイツ**に謎のゴーグル、外した下にはサングラス」「**全身タイツ**に腕は毛だらけ、手の甲から伸びる三本の爪」「**全身氷**でパンツ一丁」「頭はチョンマゲ手から鞭」「**腕六本**、くねくね踊る謎のギャル」など、日本人には馴染みの薄いアメコミ特有のキャラ造形（アメコミにおいて「全身タイツ」は**制服の様なもの**で、わざわざ驚くには値しません）と「ベクトル理論」「スーパージャンプ」などの早すぎた独自のシステムが、一部プレイヤーから圧倒的な支持を受けるもゲーセンからは意外とあっさり消えて行った対戦格闘ゲームであります。

本作『X-MEN』（『X-MEN』と書いたのでは九二年にコナミから出た『ファイナルファイト』系アクションゲームと見分けが付きませんが、以降『X-MEN』とは本作『チルドレン・オブ・ジ・アトム』を指すものと思って下さい）の持つ独自のシステムは、アーケード版の発売から四年を数える現在においても、**なんら色あせるものではありません。**

縦横無尽「ベクトル理論」

本作最大の特徴は「ベクトル理論」の採用でしょう。

ストレートで殴られれば後ろへ吹っ飛

びます。

アッパー食らえば上へ吹っ飛びます。

ダッシュには慣性が付いていて、ダッシュすれば攻撃は遠くまで届きます。

殴った相手が軽ければ遠くまで吹っ飛びますし、重ければ余り吹っ飛びません。

そして、犠牲者にはほとんど常に「食らい判定」が残っています。

つまり……。

吹っ飛んだ相手に対しても、手足が届けば攻撃を加えることができます。

地面に倒れた相手に対しても、手足が届けば攻撃を加えることができます。

何というリアルさでしょうか。

これまでにも、吹っ飛んだ相手に攻撃できるとか倒れた相手に攻撃できるゲームはありましたが、それも「特定の技で吹っ飛んだ相手にのみ特定の技で攻撃可能」とか「倒れた相手には専用の技で攻撃」といった限定されたものでした。

しかし、本作においては攻撃が届きさえすれば、どんな技でも追い打ちをかけることが可能なのです。

「足払いで転ばせた相手に再度足払い」という動きが象徴する様に、本作のキーワードは「**自由度の高さ**」であります。

この「自由度の高さ」を更に増幅するため、キャラクターには前代未聞の技が数多く装備されています。

「空中だろうと何処だろうと、常に可能なガード」

「発射方向を切り替えたり、発射後にレバーで制御できる飛び道具」

「あらゆる方向に出せる突進技」

「途中で中断できる突進技」

「攻撃されてものけぞらない特殊能力」

「**相手と自分の場所を入れ換える**」

「体力を回復する特殊能力」

「分身で相手を幻惑する特殊能力」

「武器に炎や氷や雷をチャージして威力を上げる」

「**ビーム系の攻撃に対して耐性を持つ**」

「通常技をガードさせただけで体力を削り取れる」

「移動／攻撃速度が上昇」

「姿を消す」

「一定時間、飛行が可能」

などなど。これらの技と前述した自由度の高さが組み合わされれば、実に多彩な動きを組み立てることが可能になります。

CREATE YOUR OWN COMBO

例えば、「地面に倒れた相手を、下向

きの飛び道具で撃つ」「上へ蹴り上げた相手を投げ技で掴む」「相手の攻撃を食らいながらもやり返す」「吹っ飛ばした相手をジャンプで追撃」「突進技を急停止してフェイントをかける」などなど、プレイヤーが工夫すれば工夫しただけ、動きの引き出しは増えていきます。

オープニング画面の「CREATE YOUR OWN COMBO（君自身の連続技を創造せよ）」のメッセージは伊達ではありません。

そこには「飛ばせて落とす」に代表される単純作業は存在しません。

確かに「勝つための黄金率」の様なものは存在する（これが存在しなかったら逆に問題でしょう）のですが、それを越えて工夫し続けることが可能なのです。

「対戦が本道なのだろうが対戦相手はいないし、慣れてくるとコンピュータ戦は退屈」とは対戦格闘ゲームの持つ問題の一つなのですが、本作は自由度を高くして工夫の余地を大きくすることによって、この問題を解決したのです。

何より素晴らしいのは、これら「ベクトル理論」に代表されるシステムが、プレイヤーの負担にならないことでしょう。

何しろ、見た目のままに攻撃できるのですから、少し慣れてくれば反射的に追い打ちなどをこなせる様になります。

複雑なコマンドや特殊な規則を覚えることなく驚異的な広がりを持つ『X-MEN』世界に入ることが出来るのです。

原子の子ら

ここまで読み進められた賢明なる読者諸兄なら既にお気付きのことと思いますが、本作のベースにあるのは『X-MEN』『ドラゴンボール』を始めとした、超人格闘マンガのエッセンスでしょう。

光線を放ち、体を鋼と変え、空を飛ぶ、正に縦横無尽の超人バトル。

我らマンガ／アニメ世代が幼少の頃から**憧れて止まない世界**。

奇想天外な技と自由度の高いシステムが生み出す、能力の拡張感。

最初の敷居さえ乗り越えてしまえば、**一年以上**遊び続けることができます（事実、筆者がそうです）。

「CREATE YOUR OWN COMBO」

自分の動きを作る快感に酔いしれて下さい。

（Y）

エネミー・ゼロ

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
ワープ
発売日
96.12.13.
定価
6800円
ランク
★

飯野賢治氏でおなじみのワープが世に問うたインタラクティブ・ムービー。コールドスリープの乗務員を載せた宇宙船が地球への帰還途中、船体に強い衝撃！ 緊急プログラムが発動され、主人公ローラを含めた乗務員は永い眠りから醒める。意識がもうろうとしているローラの目前、見えない敵に惨殺される仲間……。重厚なポリゴンで描かれた宇宙船の中、パントマイムのような動きのローラの戦いが始まる！

とにかく、眠い！

出ました！ 飯野さんのお騒がせゲーム『**エネミー・ゼロ**（E0）』です。

あれだけのビッグマウスを連発して「これはすごい」と作者自身が言ってしまうと、かえってユーザーは、「おたくの作ったこのゲーム、めっちゃ腐ってますよ」

とは言い出しにくいものです。考えましたね、飯野さん。

確かに、インターフェイスやグラフィックはかなりイケてるんですよ！ でも、それだけ！ とにかく、いきなり眠いんだ！

ファーストプレイは、知人のゴージャスなAV機器てんこ盛りのゲーム専用ルームという、俺の考える限り最強の環境でE0様を五人でお迎えしたんですが、五分でクソゲーハンターを含めたギャラリー四人は寝たね！ 起きてたのはプレイヤーだけだったけど、そのプレイヤーも感想は一言「眠い」だけ。

確かに、この前日は徹夜で遊びまくってたよ。その疲れもたまってたと思うけど、だから寝たんじゃないんだ！ だってそのあと『パラッパラッパー』始めたら、みんな即座に起きて大盛り上がり大会になったもの。

うーん、分かったぞ！ このゲームの「見えない敵」というのは、「睡魔」だったんだね！ こりゃ一本取られた、確かにこいつは手強いや。眠くなるのまで演

出のうちなんて天才だね！

盟友『ゲーム批評』との確執

そうこうしている内に、ついにE0批判がゲーム専門誌に載りました。

「様々な経緯の末に発売された『エネミー・ゼロ』。だがその内容は、物語やゲームの稚拙さに加え、細部に様々なストレスを秘めた、商品として不完全なものだった」

まぁ、ゲームの感想としてはけっこう手厳しメっていうか、わりとボロクソ気味な言いようだと思うんですが、このレビューが載ったのが他ならぬ『**ゲーム批評**』だって部分に大注目！　しかも署名は**編集部**だぁ！

飯野さんを最初に取り上げたのが、現『攻略の帝王』のゲーム総合誌『HIPPON SUPER』なら、『ゲーム批評』は飯野さんをゲームマニアのカリスマに育て上げ、『飯野賢治の本』まで出版したところです！　その会社がなぜ？

しかもゲーム批評で人気を博していた飯野さんの連載は、その前の号（九六年一二月号）の、

「今回はE0のマスターアップのために休載します」

のお知らせを最後に、尻切れトンボに終了しています。まるで**屋根に上げてはしごを外す**みたいな行為のような気もしないでもありません。まあもっとも、どっちが屋根の上に残されたのかまでは分かりませんが。

インタラクティブムービー＝不自然な台詞まわし？

こうなったら俄然手もとに置きたくなるのがクソゲーハンターの宿命、ゲームショップへ速攻ダッシュ！

しかし「インタラクティブムービー」ってどうしてこんなに台詞が説明的なんでしょう？　このゲームも、もちろん例外じゃありません。

クソゲーハンターが浅学なせいかもしれませんが、いまのところ「**インタラクティブムービー＝不自然な台詞まわし**」という公式に例外はありません。

これはなぜでしょう？

まずローラのメッセージがほとんどない、っていうか台詞らしい台詞なんて一つもありません。主人公が喋ることによ

り、プレイヤーの感情移入が削がれるという考えなんだということは分かります。

ついでに「ローラはドアを開けた」のようなシステムメッセージの類も何一つ表示されません。結局、主人公が喋った時にだけ伝わる雰囲気や、システムメッセージでしか明文化できない正確な現状認識を完全に放棄してる訳ですね。

その説明不足を補うために、他のキャクターのメッセージが必要以上に説明的になり、状況を描写させるためのローラの演技・演出が力み過ぎで空回り気味になる。その結果ローラの動きが大昔のパントマイムみたいになっているわけです。

一〇点満点か評価不能

「ゲームのお約束を打破したい」
「全てをムービーと演出で表現したい」
という意欲は伝わってきます。
「自分が開発するゲームはかくあって欲しい」
という思いは痛いほど分かります。

しかし、明日を憂えるゲーム開発者としてそういうことばっかり考えていると、それをそのままゲームにしたときに**プレイヤーとして嬉しいかどうか**ということにまで考えが及ばなくなるものです。

クソゲーハンターにもそういう時期がありましたからよく分かりますが、そういう状態のことを**視野狭窄**と言うんでしたかね？この『エネミー・ゼロ』、作ってる最中は確かに楽しかっただろうし「新しいことにチャレンジした」という自信もどんどん沸いてきたんだろうけど、あまりに作ることが面白過ぎて「プレイヤーがやってて楽しいかどうか」を考えるヒマがなかったんでしょうね。
「自分はすごく自信があるんだから、これぐらい許してくれるよね？」
という風にプレイヤーに無意識に甘えたその部分を痛烈に批判され、信じてたプレイヤーに裏切られたと感じたんでしょう。それで、
「このゲームを評価するなら一〇点満点か評価不能のどちらかにしろ」
みたいな暴言を吐いたんだと思います。

でもそういうのって、自己中心的って言わないかなぁ？　**一〇点か〇点**じゃなく**一〇点か評価不能**って言う辺りが。

俺が楽しいんだから君も楽しいよね？そういう飯野さんの悲しげな問いかけが聞こえてきそうだね！

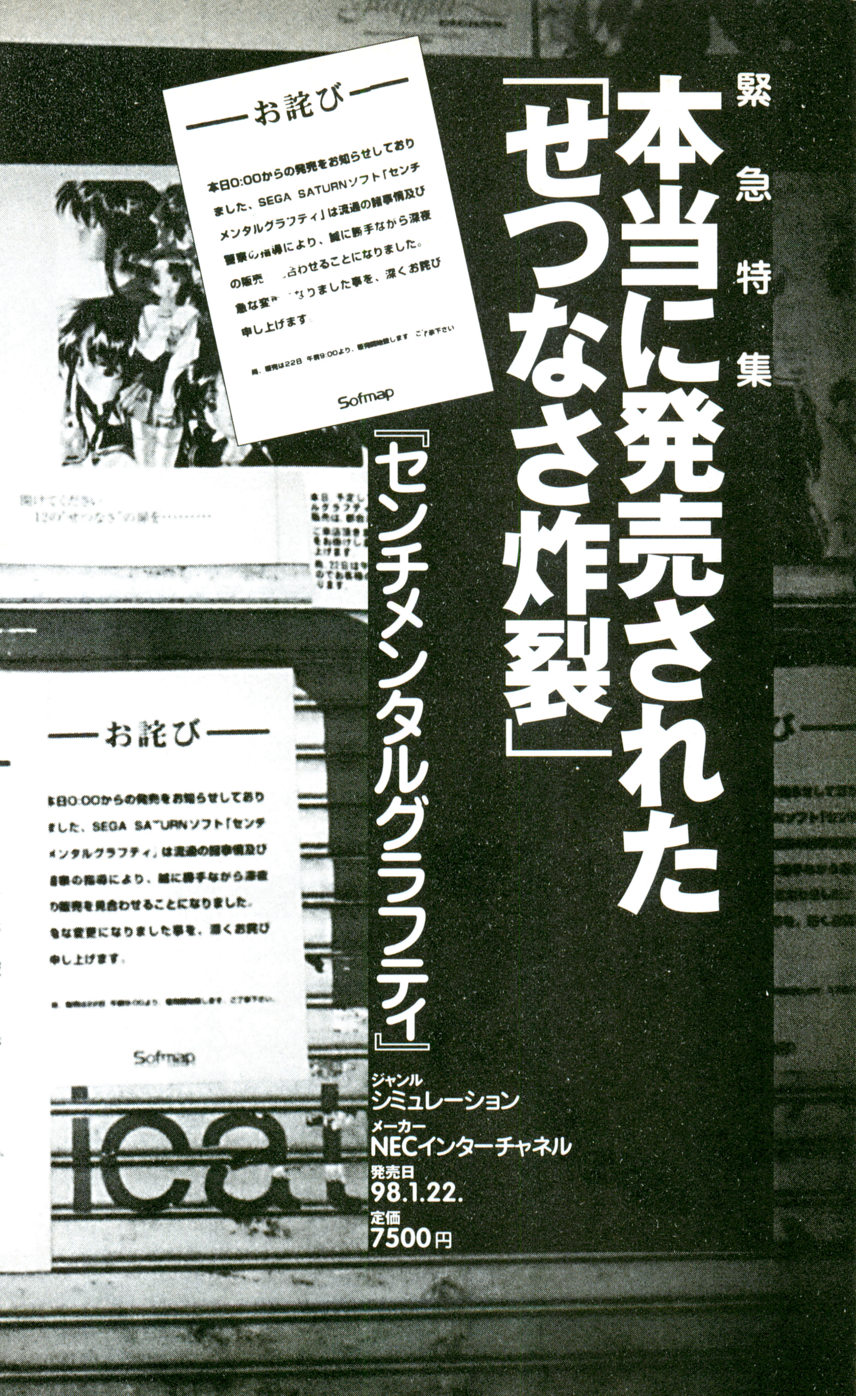
そういや、限定版を二〇万円で買った人たちはどうしてるのかなぁ……。（A）

緊急特集

本当に発売された「せつなさ炸裂」

『センチメンタルグラフティ』

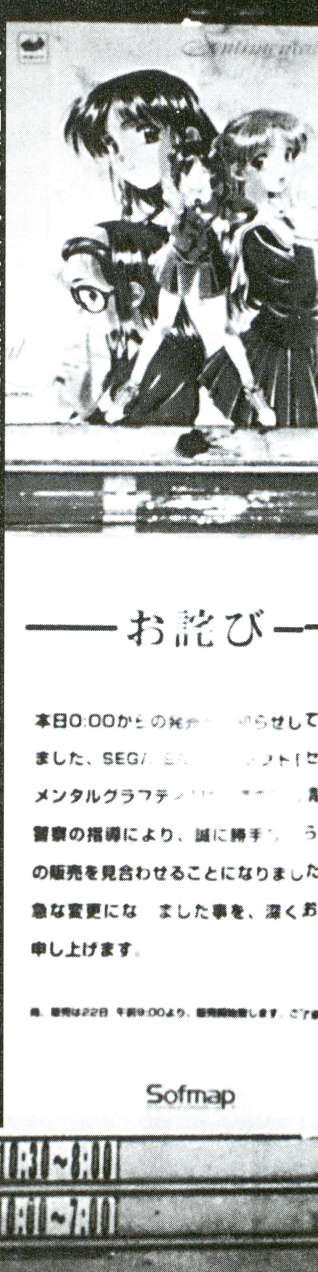
ジャンル
シミュレーション
メーカー
NECインターチャネル
発売日
98.1.22.
定価
7500円



さて皆さんに質問です。九八年一月発売の話題作・問題作と言えばいったいなんでしょう?
「『バイオハザード2』に決まってるやんけ」
……いや、それは確かにそうなんですが、『バイオハザード2』は『バイオハザード』での実績を踏まえた単なる超大作で、海外でも日本でも歴代売り上げランキング更新確定のガチガチの銀行レースでしかありません。
ところが九八年一月のゲーム業界では『バイオハザード2』の裏で、それ以上に特筆すべき特異な現象が、極めてひっそりと進行していました。
そのゲームの名は『センチメンタルグラフィティ』。
その発表直後から、制御不能の一個の現象としてゲーム市場を駆け抜けていったある種の狂気であったとも言えます。

この現象の狂気たるゆえんは、『センチメンタルグラフィティ』がゲームとしての質を全く期待されていなかったという一点に集約されます。つまりゲーム史上初めて、ゲームとしての出来という重責から解放された画期的な現象であったわけです。
『バイオハザード2』はゲーム史に必ず名を残すでしょう、しかし『センチメンタルグラフィティ』は?
この特筆すべき熱狂やその特異性は時を経るにしたがいみるみるうちに潮解していき、ついには完全に忘れ去られてしまうのではないか?
そう危惧した我々は、このゲームの発売に至る狂乱の様相をその熱気とともに記録しておく価値があると判断するに至り、ここに大幅に紙幅を割くことを決定したことをご報告申し上げます。

(クソゲーハンター)



緊急特集 本当に発売された「せつなさ炸裂」——その1

センチメンタルグラフティ（一九九七〜一九九八）

一九九七年『セングラ』本編の発売へと至る周辺事情

「一月一九日、素人を集めてギャルゲーの声優オーディションの公開最終選考を行う」

そういう情報が専門誌に載ったのは、いつのことでしょうか？

普通のゲーマーはそのまま軽く受け流し、多少コアなゲーマーでさえ、

「有名声優を使わずに、声優の実績によるイメージに引っ張られないようにするつもりか、それとも単なる話題作りか……まあどっちでもいい」

程度の感想を抱いただけでした。あくまでゲームに囚われたゲーマー達には、この話題に反応する新しいタイプの消費者の存在をいまだ明確に認識できずにいました。

それがゲーマーの目に止まったのは、同年四月のことです。

このとき発売されたこのゲームの体験版ファーストウィンドウは限定三万枚の出荷予定でしたが、それを上回る一〇万枚を越える発注があったことから

ゲーム業界の注目を集め、それが各ゲーム雑誌に一斉に掲載されました。
このときまで全くノーチェックだったゲーマーには、この人気の要因はこのゲームでいっきにブレイクした甲斐智久氏の描く個性的な女の子たちのアートワークによるところが大きいであろうということしか言えませんでした。
それでは説明しきれない何かに、疑念を抱きながら。
実は、既存のゲーマーの目が届かないところで、一月には同月行われたオーディションで選ばれた素人同然、もしくは素人そのものの（それにしては、なかなか健闘している方ではありますが）声優たちをパーソナリティに据えたラジオ番組が開始されていました。
それが、ラジオを主体とした声優マニアたちの動静を大きく左右する原動力となっていきました。
しかしゲーマーは四月に入るまで、そんなことは全く知らなかったのです。まさに寝耳に水。チェックの厳しさにかけては人後に落ちないゲーマーたちは己の迂闊さに悪態をつきながら、大慌てで未知の話題作の情報収集を開始しました。
ところが、ゲーマーはこの情報に大いに戸惑うことになります。なぜなら、集まる情報の断片をどう組み合わせても、いやむしろ情報を集めれば集めるほど、そのゲームはクソゲーになるとしか結論付けられないのです。
なぜそんなゲームの体験版、いや体験版ですらない上に二九八〇円という、この手の先行パイロットディスクとしては異様に高い定価の付けられたソフトがなぜそんなに売れるのか？
ファーストウィンドウを購入した彼らは我々の疑問に、いみじくもこう答えました。
「クソゲーでも構わへんねって、っていうかこんな

の絶対クソゲーに決まってやん。だからこそファーストウィンドウ買ってるんやて、お分かりかな？」

つまりはラジオ番組の新人声優たちのファングッズとして、または新進気鋭のイラストレーター・甲斐智久氏のデジタル画集を買ったと思えば、さほど高い買い物ではありません。デジタル画集の相場は四〇〇〇円台であることを考えれば、むしろ安いという捉え方もあります。

彼らはすべて了解済みで、その上で不出来が予想されるゲーム本編の発売までの期間限定のお祭りとして楽しもうと考えていたようです。

この暗黙の了解は、あまりにも斬新かつ画期的でした。ゲームの質に拘泥する旧世代のゲーマーには付いていないほどエッジな思想です。

七月の終わりからはコンサートが催され、小説が刊行され、一二人もいるキャラクター別のＣＤコレクションまで発売され、フィギュアに至っては甲斐氏の絵柄の忠実な再現度を誇る完成度もあって売れに売れました。

ファーストウィンドウは、ゲーム発売前の秋葉原では中古価格で一万五〇〇〇円の値がつく加熱ぶりでした。

『センチメンタルグラフィティ』は、発売前からファンの間では『センチ』、ファンではない一般的なゲーマーの間では『セングラ』、アンチファンの間では『チングラ』という略称まで広く知れ渡るようになっていたほど、その前人気は爆発していました。

ゲームが発売されていないにも関わらず、既にファンやアンチファンがいたということです。

一一月にはゲームが出来てもいなかったのに攻略本まで発売されました（当然オフィシャルではない。それ以前にゲームの仕様が固まる前に執筆されたと思われる）。

ゲームがまだ発売されていないにも関わらず、そ

れ段階までのグッズの印税だけで既に数億は下らないという説があります。
「そんなに儲かったのならもうゲームを発売しない方がいいんじゃないか?」
とまで言う者もいました。
しかし、それはゲーム発売というハルマゲドンを前提としたこの狂騒にとって許されない事態です。デッドエンドに向け、『セングラ』人気は極限まで加速・加熱してきました。

一九九八年一月二一日

「ポスタル！ カーマゲドン！ センチメンタルグラフィティ！ オーイエー！」
俺は『センチメンタルグラフィティ』発売日に、インターネット（クソゲーハンターはもともとパソコン通信への書き込みから誕生、インターネットで成長し、本として出版されるに至りました。くわしい緯緯は稿を改めて）上で「クソゲーハンター」としてこれを取り上げましたが、その冒頭でこう叫びました。
『ポスタル』と『カーマゲドン』は九七年末に発売された、とてつもなくハジけた超残虐スプラッター海外ゲームで、アメリカの大手のゲーム流通網では取り扱わないことが決定されたということがCNNでも放送されたほどのシロモノです。俺はそれらと『セングラ』が同じであるとブチ上げました。
アナーキー！ デストロイ！ ノーフューチャー！ 未来なんかこれっぽっちも信じちゃいねぇ！
エイズにかかったことをカミング・アウトしたときの、フレディ・マーキュリーのガリガリにやせ細った姿のような未来のなさにこそ、これらのゲームの狂気が隠されていたのです。
『ポスタル』と『カーマゲドン』はその超残虐性に、『セングラ』にはその絶望的な将来に。

じりじりと後退しつつもやっと決まった九八年一月二二日、『セングラ』の発売というXデーは、自殺予告したアーティストのXデーさながらにファン心理の狂気を煽りました。

『セングラ』に、いや今や『チングラ』となったこのゲームの最後にふさわしい舞台を用意したい、そう思いながらクソゲーハンターの緊急原稿を、自ら志願して書き上げました（その原稿は、敢えて本書には掲載しませんでした）。

しかし、この夜午前〇時に向け秋葉原に取材に向かった編集部から、気になる報告を受けることになります。

「彼ら、本気ですよ」

一九九八年一月二二日以降

……彼らは結局『チングラ』を捨てることが出来ませんでした。

ドラマCDを買い、ファーストウィンドウを買い、フィギュアを買い、他のポスターなら最低でもヒット率二〇％程度に設定されているが『チングラ』だけはヒット率〇・三％というあこぎなポスターマシンでまで散財し、発売日に秋葉原で行列した彼らは、ゲーム版の『チングラ』を認めることにしました。

いや、彼らにとってゲーム版『チングラ』という評価は不当なものです。

彼らは、自分の手にしたソフトが『センチメンタルグラフティ』であると決めたのですから。

発売までに投資した金額が、あまりにも大きかったからでしょうか？

慣れ親しんだ世界観を捨て去ることが惜しかったからでしょうか？

俺には分かりません。

「これはクソゲーである」

そう認めてしまうと、今まで投資したすべてはゴ

ミ屑に変わってしまいますが、そこから目を背けさえすれば、「認めない」と宣言しさえすれば、何も失わずに済みます。
エルビス・プレスリーは死んでいない、どこかで生きている。そう信じたいから、それが事実なんだと思うことにする。つまりはそれではないでしょうか。
これは、ゲーマーにとっては最大の約束事を反古にする大変な裏切りと映りました。『ときメモ』で融和するかと思われたゲームファンと彼らは、これを契機にまた再び別の道を歩み始めることになったのです。
しかし、こう考えることもできます。
彼らはついにハルマゲドンを生き残った、選ばれた民であると。
破綻した設定に、髪型と服装しか似ていないグラフィックに、そしてゲームとして根本的に間違っている企画そのものに、彼らは愛をもってその信仰を強め、ついには打ち勝ったのだと。
発売日以降、このゲームを「暗黒太極拳だ」とか「『チングラ』だ」とか「姉ちゃん食べ歩きだ」とか誇るものは、次の段階に進めなかった落伍者であると。
彼らは『セングラ』に、いったい何処へと導かれていくのでしょうか。
彼らには、ゲーマーの言葉はもはや届きません。語る言葉のすべてが悪魔の囁きとなることでしょう。次なるデッドエンドへ向けて歩み去る彼らを見送る以外の術は、もはやゲーマーには残されていないのです。
（A）

緊急特集

本当に発売された「せつなさ炸裂」——その2
十二時間耐久「センチグラ」マラソン

「待ってるこっちが『せつなさ炸裂』だよぉ！」

という様々な思惑が混じり合って迎えた発売日の前日、九八年一月二一日。

筆者の目の前、ファミコン屋のショーケースの中には『センチメンタルグラフィティ』のパッケージがあります。

本当に発売されたのです！

ゲームとしての『センチメンタルグラフィティ』の評価が問われる日が来たのです。

秋葉原ではカウントダウン発売（深夜〇時より）

プレイ前

祭りが始まろうとしています。

発売延期や前人気の異常な沸騰、関連商品とその売れ行きなどで話題をさらった『センチメンタルグラフィティ』がついに発売されるのです。

「関連商品のみの発売が続いて、もうこのままゲーム本体は出ないんじゃないか？」

「下手にゲームが発売されて期待を裏切られるよりは、このままゲームが出ないでいる方がいい」

を行うという情報もありましたが、ウチの近所のファミコン屋では発売日前日の今日、平然と売られています。関西に生まれた幸運を噛み締めながら発売直後の実勢価格を支払い、給料日前の軽くなった財布を意識しつつ家路に。

CD-ROMをセット、サターンの電源を入れて……。

◈

このルポは『センチメンタルグラフィティ』をプレイした一ゲーマーの一二時間に渡るプレイ中の個人的な感想録であり、ゲーム本編を批評するものではない事を先に述べておきたいと思います。

四時間経過

「暗黒太極拳」「真っ暗」「アングラ演劇」「死霊の盆踊り」(全て、筆者の周囲での実際の発言です)などなど色々と言われることの多いオープニングですが、筆者は結構格好イイんじゃないかと思います。

美少女達が「荒木飛呂彦」ばりのポーズをキメるシーンが特に気に入っている(本当に気に入っています)のですが、「恋愛」「思い出」「せつなさ」がキーワードになるいわゆる「恋愛ゲーム」のオープニングを期待していた人はビックリしたことと思います(筆者は「キャラ萌え」でもなければグッズ購入者でもないのでこういう評価になったのかも)。

色々な意見があるとは思いますが、本作のキーワードから誰もが予想し得なかった映像であることは確かでしょう。

「背景が真っ暗」とか「次々と後方へと倒れ込んでいく登場キャラ達」「暗闇に降る雨にうたれる虚ろな表情のキャラ達」と、全体的に世紀末的といいますか退廃的といいますか病んだ印象を受けるのは筆者のうがちすぎでしょうか。

さて、ゲームスタートです。名字と名前を入力

（もちろん本名）、謎の手紙の差出人を探しに日本全国を巡る旅に出ます。
行く先々で結構運命的な再会を果たし、本拠地東京へ帰還。すると「会いたい」という留守電が四件も入っているではありませんか。これは一大事と電話をかけると自動でデートの約束に。
電話で用事を済ませたかったのですが、そうも行かないようなので仕方ありません。
電話をかけてきた一人、金沢在住のギャル「保坂美由紀」嬢との約束の日は明日。彼女の指定した時間に間に会うには、飛行機を使うしかありません。
電話を掛けてくる位なのですから、せっぱ詰まった状態なのでしょう。大枚はたいて飛行機で金沢へ。
待ち合わせ場所で彼女と会うと、CD屋に連れて行かれ、その後あっさりと別れてしまいます。
……あれ？　これって、普通のデートじゃん。
どうやら、本作で「留守電にメッセージが入っている」というのは、そんな大事という訳ではないようです。予備知識も無しにプレイした故の勘違いなのでしょうが、飛行機代は帰ってきません。疲れた体を引きずりつつ、東京へと帰ります。
さて、先程してしまった約束を果たすためデートをしまくるのですが、ゲームも序盤だというのに「いつもあなたが来ることばかりを考えています」「あなたと一緒にいるとなんだか時間がたつのが早いなあ～」
と、他の恋愛ゲームなら「好感度90」クラスの歓「少しでも早くあなたに会いたかったから……」迎っぷりで、思わずサターンの前で赤面してしまいます。
ユーザーの期待が異常に高く、しかも発売が何度が伸びたのが本作の特徴なのですが、ギャルの皆さんがいきなりこんなに親しげなのは、この発売延期が理由なのではないでしょうか。

つまり、普通の恋愛ゲームなら「好感度5～30」クラスのあまり親しくないレベルの交際なんかは発売延期の間にユーザーが頭の中で済ましてしまっているだろうから、そうしたテンパったヘヴィユーザー向けにギャルは親しげに会話してくれるのでしょう。きっとそうです（以上、妄想終り）。

無根拠の妄想を頭の中でフル回転させていると、電話が鳴りました。

「……はい、もしもし」

「編集部です！　今、秋葉原にいます！『セングラ』がすごいことになってます！」

「並んでますか？」

「すごい並んでます！　二〇代後半とおぼしき男が、毛布とか準備して一五〇人ぐらい並んでます」

「そりゃすごいですねえ。でも、ウチの近所のファミコン屋では、もう売ってましたよ」

「ホントに!?　そういうことってあるんですか？」

「関西は、わりと普通に早売りをやりますからね」

「そうなんだー。並んでる奴が知ったら発狂しそうですね……あっ、何か定員さんから発表があるみたいです！　テレコ回さなきゃ！（走って行く音）」

祭りが始まろうとしている……いや、既に『センチメンタルグラフィティ』という祭りは始まっていたのです。

初めて雑誌に情報が出たあの日から、幾度かの発売延期に耐え、グッズを買い、断片的な情報に胸を焦がし……ゲームの発売は祭りの開始ではなく、クライマックスだったのです。

もしかすると、『センチメンタルグラフィティ』というのは祭りの最初から参加していた者のみに真に味わう資格があるのかも知れません。

「もしもし！　先行発売中止です！　ソフマップの店頭で店員が発表してます！」

「ええっ!?　で、並んでる人の反応は!?」

「冷静です！　店員が配っている割引券を貰って、そのまま朝の九時まで並び続ける様です！」

どうやら、祭りのクライマックスはまだ続くようです。

八時間経過

平日は学校の後バイトに明け暮れ、土日は留守電に呼び出されて日本全国を回る日々が続きます。

家に帰る理由と言えば「デートを約束するための電話が家でしかできない」ことと「学校に間に合わないとペナルティが課せられる」こと位。

事実、毎日自由に動ける長期休暇はもったいなくて家に帰っている暇なんてありません。

政府要人並みのハードスケジュールですが、あんまり放っておくと「せつなさ炸裂」状態となり無言電話をかけまくってくるという、ルール的なデメリットよりは心理的に耐えられそうもない状態になるので、一二人いるギャルの誰一人としておろそかには出来ません。

「好感度90」クラスの歓迎っぷりは相変わらず。

京都の「綾崎若菜」嬢からは目覚まし時計を貰いました。どうやら彼女の部屋にあるものとお揃いらしいです。お返しをしようとすると「何もしない」「ピアス」「チョコ」の選択肢が出ます。何度か試してみましたが、一〇〇円の「チョコ」でお返しをするのが一番効率がいいようです。とんでもないいじらしさです。

そうこうしている内に、何とか本作の中での立ち回り方みたいなものが見えてきました。

主人公は、放課後のみで日給五〇〇〇円というとんでもなく儲かるバイト（だからって賃金までリアルだったらいつまでも北海道や九州には行けないんですが、それにしても何のバイトをしてるんでしょう？）をしていますが、旅先でのバイトは更に儲か

るようです。
　また旅先での宿泊にも何種類かあるのですが、野原にテントの張られたアイコンも眩しい「無料」でもある程度行動力が回復するようですので、余程のことがない限り、屋根もベッドも必要ないようです。
　収入を旅費に吸われまくる（というか旅費以外の使い道はないのです）本作では頼もしいタフさです。
　交通期間の関係などで午前六時とかに目的地に着いてもギャルは待っていてくれますので、時間潰しなどをしなくて済みます。また、通常市内の移動には一時間を要するのですが、目的地に着いて最初の移動は時間を消費しないようです。
　ふむふむ。
　良く考えてみると、「札幌」「青森」「仙台」の三カ所を回るのにも、「東京↔札幌」「東京↔青森」「東京↔仙台」とやるよりは「東京→札幌→青森→仙台→東京」とやれば旅費は少なく済みそうです。
　なるほど、遠隔地のギャルには連続技でGOという訳です。早速実行。
　まずは青森へ。休暇を利用しての旅行なので、デートとデートの間は日程的に余裕があります。
　現地で割のいいバイトを期待しつつ青森着。すると、約束の日には二日ほどあるのですが、青森在住のギャル「安達妙子」嬢が現れたではありませんか。自動的にデート敢行。
　……デート終了。バイトも出来ず、金がもったいないので宿泊は「無料」（野宿）です。
　次の日。今日こそは日給九〇〇〇円の魅力的なりんご園手伝いの仕事にありつこうと「サンセット青森」へ行くと、また「安達妙子」嬢と遭遇。またも自動でデート敢行。
　再び宿泊は「無料」。青森の野宿は体に悪そうですが、これでも行動力は回復します。夜が明けると約束の日。「安達妙子」嬢が待っています。デート

三連チャン！

一万八〇〇〇円の収入予定がフイになり少しブルーになりつつもその後の予定を終えて東京へ帰還。すると、ちょいちょいかかってきていた「安達妙子」嬢からの留守電がパッタリ途絶えたではありませんか。「せつなさマップ」を見ると「せつなさ」が大幅に下がっています。

三連続デートが効いたのです。こりゃラッキー！

……あれ？「ラッキー」……？

三時間経過

ギャルの皆さんに「最近たくましくなった」みたいな事を言われます。そりゃ、あんな生活を送ってりゃたくましくもなるでしょう。

主人公の「あのバイトのせいかな？」というメッセージが「放課後から開始して日給五〇〇〇円」のバイトの職種の謎を更に深めます。

青森の「安達妙子」嬢とリンゴ狩りに行きます。プレゼントするリンゴを何処からもぐかの選択肢が出ます。結構悩んで選択すると「あなたの取ってくれたものだからどれでも嬉しい」みたいなことを言ってくれます。

福岡の「松岡千恵」嬢との仲は彼女の地元でも噂になっているらしいです。

だが済まぬ「安達妙子」、次の日は札幌でデートなのだ。

許してくれ「松岡千恵」、明日は高松で別のギャルと約束があるのだ。

対遠隔地用の連続技も習得、日にちを無駄にする事なく主人公の非道エンジンはフル回転。何だか、プレイが円滑です。お金の貯め方も覚えて一人前のセンチメンタリストを気取っていたら、ついに来ました、無言電話！

ギャルをあんまり放っておくと無言電話をかけて

くるのですが、やっかいなのは誰からの電話か分からないこと（無言ですから）。
ビビりながら「せつなさマップ」を検索、それらしい人を見つけてデート。対応が早いのが良かったのか、無言電話が止まったので一安心。
なんだか、ギャルに対しては徹底的に低姿勢です。
この頃から、飛行機や電車といった移動機関でギャルと出会うことが多くなりました。ふと気付くと行動力も一三〇を数えるようになり、ますます磨きのかかったタフっぷり。
そうこうしていると、青森と大阪で重大な進展があったらしく、手紙が来たりしました。
カレンダーは三月末まであるので、三月中にケリを付けるつもりで頭の中でスケジュールを組んでいたら、行動の自由があるのは三月の一日まで！
うわ、どうしよう⁉

戦い済んで

初プレイにも関わらず、「誰とも親しくなれない」様な目に会わずに済んだのは好運でした。
恋愛ゲームビギナーである筆者のプレイルポは以上の通り。とりあえず、発売直後から不眠不休で突っ走った一二時間もこれで終わりです。
「評価」「評論」に至るまでのリアルタイム性みたいなものが伝わっていれば幸いです。
歴史は、ユーザーは、発売前にこれ程までお金が動いた初めての作品である本作に、どの様な評価を下すのでしょうか。
興味深く見守りたいと思います。（Y）

Chapter 04
PLAYSTATION

第4章 プレイステーション

あのコが「超兄貴」に出てるワケ

『超兄貴 究極無敵銀河最強男』

ジャンル
シューティング
メーカー
日本コンピュータシステム
発売日
95.12.29.
定価
5800円

初めて会った時、当時二三歳の彼女がこんな話をしたのを覚えている。

「ファミコンを買ってもらったのが小学校二年か三年の時なのね。クリスマスプレゼントにって言ったら、どこも売り切れで。それで、お正月明けに初めて買ってもらったのが『マリオブラザーズ』だった。嬉しかったなぁ」

これは小さな頃からゲームを夢中でやっていた女の子が、全裸のマッチョマンが乱舞する『超兄貴』を作ったというお話です。

その名は「超兄貴」

僕が初めて「超兄貴」と会ったのは、九七年の春頃だった。

「超兄貴」といっても、この本の表紙の人みたいな肉弾エクストリーム系のマッチョなお兄様ではなく、ノリが良くて、可愛い女の子だ。

彼女が「超兄貴」と呼ばれている理由は簡単で、それは彼女が『超兄貴 究極無敵銀河最強男(以下『超兄貴』)』の開発者の一人だったから。

彼女の名前は「こむらりほー」(以下らりほー)。説明するまでもありませんが、これが『ドラクエ』の呪文「ラリホー」から来ています。

「ハッ、ハッ」

らりほー　もともとね、PCエンジン版の『超兄貴』が、私の一番好きなゲームだったんですよ。

——あ、そうなんですか?

らりほー　最初に『超兄貴』を知ったのは、サントラのCDを見てからなんだけど。なんかふざけたタイトルのCDがあって。見たらPCエンジンのゲームだったから、やってみようと思ったのね。それで買って帰ってみたら、これは楽しいゲームだとか思って。で、毎日毎日『超兄貴』やってた(笑)。

——それって『超兄貴』シリーズの一作目ですよね。

らりほー　そう。私が好きなのは一作目の『超兄貴』なんだけど、プレステ版っていうのは一作目を実写化したようなもんなのね。

——単純に『超兄貴』のどこが良かったんですか?

らりほー　いや、その……なんかビルダーの音声?『ハッ、ハッ』とか。汗水たらしながらやってるのが、すごい元気づけられるというかね(笑)。こんなに汗くさいゲームは初めてだとか思って。

——ああ、何かしら汗を感じさせるっていう。

らりほー　そうそう。で、一番面白いゲームは『超兄貴』『超兄貴』とか思ってたら、本当に『超兄貴』の話が来たんですよ。

——それはまた、どういう経緯で?

らりほー　高校卒業して、メイクの専門学校に行ってたんですよ。それで特殊メイクのプロダクションに入ってたんだけど、体壊して辞めて。それで仕事がなくなった時に、知り合いの紹介で「ゲームで実写の撮影があるから、メイクやってくれないか?」って言われたのね。

――それが『超兄貴』だったと。

らりほー　『超兄貴』って、その時は聞いてなかったんだけど。で、どういうイメージにして欲しいかっていうのをプロデューサーと話してる時に、「じゃあ、とりあえずゲームの内容から」って話を聞いてたら、明らかに『超兄貴』みたいだったんですよ。それで「『超兄貴』みたい……」ってポロッと言ったら、「ああ、良く知ってるね」って。「それなんだよ」って言われて。「なんで知ってんの？」みたいな。向こうも、知ってると思わないからね、まさか。

――普通、女の子は知らないでしょうね。

らりほー　うん。だから「なんで知ってるんだ？」みたいな感じで。そっからだね、もうホント。こんなノリでいいのかっていう感じで、どんどん制作に加わっていって。だから、ゲームを作るなんて夢にも思ってなかったっていうかね。一週間ぐらい駆り出されるだけかなと思ってたの。それが、ゲーム作ってみるかっていう話になって。それで、そのまま会社に入っちゃったんです。

「大丈夫、コイツがいるから」

――その一週間の撮影っていうのは、あの『超兄貴』でいうと、どの部分を撮影したんですか？

らりほー　いや、全部。ビルダーが回転するのとかも。あれは一六コマだったかな？　回転するのを全部コマで撮ったし、ムービーの素材も撮ったし。

――あのビルダーさん達っていうのは、雇われて来た方ですか？

らりほー　そう。ビルダーさんは、小沼さんっていってボディービルの大会で一〇年連続チャンピオンだった人なんだって。

――すごい有名な方なんですね。

らりほー　『超兄貴』を作った時までしか私は知らないけど、作ってる時に「九年間連続優勝だ」とか

言ってて。で、ゲームが出た後に「今年も優勝だ」「一〇年連続優勝だ」っていうのを聞いたから。
で、小沼さんは結構忙しいから、お弟子さんで大田さんっていう人がいるんだけど。その人にも参加してもらって。だから、基本的にはビルダーさんは二人だけ。
――もっと大量に出てる感じしますけどね。画面上で増殖させてる訳ですか？
らりほー　そうそう。だから『超兄貴』の画面の八〇％は小沼さんと大田さんなのね（笑）。韋駄天はJACの笠原さんという人で、すごいカッコイイ人。弁天はね、そこら辺で声をかけた女の人（笑）。
――あ、そうなんですか？
らりほー　うん。一応「桐生まどか」とかって、撮影の日だけの名前なんだけど（笑）。誰かが電車に乗ってて……プロデューサーだったのかも分かんないけど、電車に乗ってて、「あの子、イメージにピッタリだ！」って。
――どういう意味で（笑）。
らりほー　それで電車降りた後に追っかけて、声かけたらしくて。だから本当に、普通の素人さん。だから撮影の時も、弁天のコスプレはOKしてくれたんだけど、水着になってくださいってお願いしたら「私は水着はなりたくありません」とか言われて。そしたら「大丈夫、うちにはコイツがいるから」って。結局、私が水着を着せられた（笑）。
――それはボーナス画面か何かで、らりほーさんが水着でニッコリ笑ってたりするんですか？
らりほー　違う。一〇面にザコキャラで出て来る。
――ザコキャラなんですか!?
らりほー　そう。
――ビキニ着て？
らりほー　そうそう。
――ハハハハハ！（爆笑）　あ、そうなんだ。ザコ

キャラで攻撃してくるんですか？

らりほー　うん。

——大量に飛んで来る訳ですか、らりほーさんが(笑)。

らりほー　そう、大量に。大量に私が出て来るんだけどね(笑)。どうだろう、分かるかな？　白く反射してるからね。水着も白だし。

もともと、敵のキャラでタコ足みたいなやつを作ろうと思って。それで足のパーツの写真が欲しかったのかな。で、なんか水着で股広げて、片足ずつとか撮ってたんだけど。じゃあ、ついでに撮っちゃえって、いろんなポーズを撮ったのね。結局その足はボツになって(笑)、全身写真だけがザコキャラとして採用された。

「なんだ、あれは？」

——その撮影があって、メサイヤに入社ですか？

らりほー　いや。メサイヤの下請けのPっていう会社なんだけどね。

——あ、開発の下請けですか。

らりほー　そう。結果として撮影が一ヵ月くらいかかったから、撮影を手伝いながら会社のマックをいじって遊んでたのね。

——遊んで(笑)。

らりほー　遊び感覚で習って。なんか最初、「フォトショップから覚えろ」とか言われて。で、フォトショップのマニュアル本を渡されて。

——元々、会社に入って何をするんだって言われたんですか？「何々やってね」って言われますよね、普通は。「どこどこを担当してね」とか。

らりほー　一応、デザイナーのアシスタントみたいな感じ……だったと思うんだよ(笑)。ほら、写真を何千枚とか撮って実写取込みする訳でしょ？　背景を処理したりとか、ブルーバックにしたりとか、

そういう雑用みたいなことをしてくれって。

で、時間があったから、マック使えるようになろうと思って色々やってたのね。そうすると、なんか次から次へと「このソフトもマスターしろ」とか言われたりして。「プレミア」っていうムービー作成ソフトを渡されたりして。また、それを覚えたりして。

アシスタントとか言われときながら、結局色々な仕事をさせられてたのね。小さな会社だったし。

――よくあるパターンではありますね。

らりほー　それでね……オープニングムービーを会社の企画さんが考えてて、「この絵コンテ通りに動かしてみてくれ」みたいなことを言われて。それでオープニングムービーを作ってたんだけど、何かしっくり来なかったんですよ。で、たまたま私が「プレミア」の使い方を勉強しようとか思ってたから、適当にムービーを作って遊んでたんですよ。

オープニングムービーの緑の物体……あれ「うみにん」っていうキャラクターなんだけど。

――ハニワみたいなやつ？

らりほー　そうそう。あのキャラクター。その「うみにん」を使ってムービー作って遊んでて。もう遊び半分？　撮影素材はたくさんあったから、それを遊びで組合せて、ムービー作って遊んでたのね。遊びで作ってたから、案の定、社長に見つかって。「何遊んでんだ！」って怒られて（笑）。

ちょうどその日、メサイヤさんが来てて。で、企画の人とオープニングの進行、「こういうふうに作った」みたいな話を絵コンテを見せながらしてたんですよ。で、メサイヤさんも「うーん、あんまりしっくり来ないね」みたいに言ってて。で、私は懲りずにその後ろで、また「うみにん」ムービーで遊んでたら、それがメサイヤさんの目に入ったらしくて。「なんだ、あれは？」とか言われて（笑）。社長はほ

ら、また怒られると思ったみたいで。「こいつは!!」みたいに思ってたらしいんだけど。その「なんだ、あれは?」っていうのはメサイアさんが怒ったんじゃなくて、すごい気に入って(笑)。

――ああ、注目したんですか。

らりほー　すごい気に入って。その場で「オープニング、これを持って来てください」って言われて(笑)。

――いきなり採用されたんですか?

らりほー　そうそう。私が遊びで作ったのが、そのままオープニングに決定しちゃったんです(笑)。私が作った「うみにん」ムービーが四〇秒ぐらいあったと思うんだけど、その四〇秒のムービーをメサイヤさんが気に入って。「電源入れたら、これがいきなり出るようにしてくれ」って言われて。

企画さんも色々とオープニングを考えてたんだけど、もう「あなたに任せます!」みたいになって。

――それは入社して何ヵ月ぐらいですか? そもそも、マックをいじり始めて何ヵ月なんですか?

らりほー　一ヵ月か、二ヵ月。

――なんか……ちょっと凄すぎますね。

らりほー　そうかな(笑)。

「ブチュッ!」

――最初に企画さんが提案されたオープニングって、どんな感じだったんですか?

らりほー　今の完成した『超兄貴』の最初の四〇秒が、私が遊びで作ってたやつで。その四〇秒の後から始まるのが、後で私が手を加えた企画さんのオープニング。最初はそこから始まる訳だったんだけど。

――もしかして、あれ? 「ブチュッ!」ってキスマークが出る……。

らりほー　そうそう。そのキスマークまでが、私が遊びで作ったムービー。その後が企画さんが考えた

ムービー。

――ああ、そうなんだ。あれはもう、完全に遊びだった訳ですか？

らりほー　うん。

――じゃあ「ブチュッ！」っていう唇も、らりほーさんのですか？

らりほー　そうそう。自分でキスマーク作ったもん。

――それは誰に何を言われることなく、完全に自分の感性でやってた訳ですか？

らりほー　もう「好きにしてください」って言われてたからね（笑）。大体みんな、他のデザイナーさんは一画面完成するごとにチェックに出して、「ここ直してくれ」「こうしてくれ」みたいにやってたんだけど。私だけは無法地帯（笑）。それは「好きにしてくれ」みたいに言われてたからなんだけど。

――らりほーさんが好きにやれたっていうのは、もう親方のメサイヤがＯＫを出したからっていうのが大きいんですかね？

らりほー　メサイヤがＯＫを出したっていうのもあるし。あと、もう私が完全に『超兄貴』の世界に入ってたから（笑）。多分、それで企画さんも信用したんじゃないかなぁ。

――ああ、こいつだったら……。

らりほー　大丈夫だろう、みたいな。『超兄貴』って全部でムービーが一九種類あるんだけど、「それを全部、キミの好きなように演出してくれ」って言われたから。

――それは例えば……ある種のノリみたいな、「こいつのノリをゲーム全体のノリにしてしまえ！」っていう判断なり計算なりがあったんでしょうかね？

らりほー　そうじゃないかな。

――それはそれで……すごいプロの判断ですよね。結果として、『超兄貴』のバカノリってらりほーさんのノリだったりした訳じゃないですか？

らりほー　そうだね。その意味では、なんか、すごい運が良かったよね。

――そうですよね。

らりほー　でも、私の場合は本当に『超兄貴』が好きだったのね。「『超兄貴』の良さを広めたい！」って本気で思ってたし。そういう気持ちがないと、とてもじゃないけどゲーム制作みたいなしんどい仕事はできないと思う。二四時間、家にいても電車に乗ってても『超兄貴』のことばっかりを考えてたし、それが全然苦痛じゃなかったもん。それが基本だよね、絶対。その気持ちが基本だと思う。

「つまんねえゲーム作りたくない」

――会社自体にはいつ頃までいらしたんですか？

らりほー　会社にいたのは、九六年一月の頭ぐらい。

――じゃあ、本当に『超兄貴』を発売してすぐ？

らりほー　うん。発売してサターン版をちょっと変えて。それで、すぐ辞めた。

――ちょっと聞きにくい部分ではあるんですけど……まあ『超兄貴』というが終わっちゃったから辞めたって考えていいんでしょうか？

らりほー　そう。次の企画がつまんなそうだったから（笑）。

――やっぱり、それが大きいですか？

らりほー　結構ね。私もまた一年間、そうやってゲームに縛られるのも嫌だなとか思って。そんな辛い思いしてまで……なんか、ね、つまんねえゲーム作りたくなかったから。

――その後ゲーム開発に関わることはなく？

らりほー　うん。全然ない。

――本当に『超兄貴』を作るがためにゲーム業界に入って作ったから辞めるというね……。もう思い残すことはないぐらい、やりましたかね？

らりほー　やりましたね。

――そっか。じゃあ、またゲームを作りたいとかは思わないですか？

らりほー　うん、そんなにね。その点ではホントにね、もうなんか……『超兄貴』を好きに作れたことを素直に良かったと思ってるし。逆に言うと、あそこまで真剣に遊びで作れるようなゲームはもうないと思うのね（笑）。やっぱり遊びで作る分だけあってね、あんまり固い頭で作ってもあれだし。

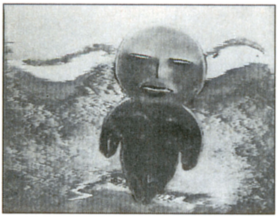
――確かにね（笑）。

らりほー　『超兄貴』だったから、私にもできたのかなとも思うんだけどね（笑）。

❖

この取材から二週間後の九八年二月七日、こむらりほーさんは二三五六グラムの女の赤ちゃんを無事に出産されました。名前は相瑠（あいる）ちゃん。

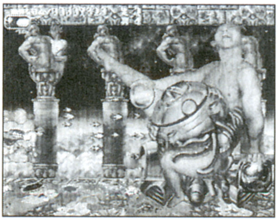
相瑠ちゃんが大きくなって、ザコキャラとして攻撃してくるビキニ姿の母と遭遇したりなんかすると、僕はかなり嬉しい。（**編**）



こむらりほーさんの運命を変えたキャラ「うみにん」。ウネウネと動く。

問題の「ブチュッ！」。この唇までが彼女が遊びで作っていたムービーにあたる。

ちなみに小沼さんの装着しているイイ感じのヅラは、彼女のお手製なのである。



これがゲーム画面。全編に渡り実写を採用。（このページの画面全て©NCS）

里見の謎

ジャンル
RPG
メーカー
サンテック
ジャパン
発売日
96.12.6.
定価
5800円
ランク
★★★★★

サンテックジャパンから発売、（後ろ向きの方向で）驚愕の新システムが満載されたＲＰＧ。舞台は現代。自然界のバランスが崩れ始めた街では、終末を予言する謎のカルト集団「ヌーヌー」が人々の不安を煽り、その勢力を伸ばしつつあった。そのタテヤマーナに母と二人で暮らす主人公の夢若は親友である洋介と海で奇妙な壺を釣り上げる。壺の謎と自分の運命を探るべく、夢若は時の流れを溯るのだが……。

「許してくれ」と谷山君は言った

さて、日本一パンクなＲＰＧの紹介です！

え？　こんな和風ゲームのどこがパンクなんだって？　そりゃ**出来が**に決まってるじゃないですか！

実はこのゲーム、あまりにもすご過ぎてクソゲーハンターには解けませんでした！　残念！　だから友達に、

「コレを解いたら真の勇者として認定するうえに一〇〇〇円進呈」

という条件で下請けに出した訳です。

しかし三ヵ月後、**すっかり人相の悪くなった谷山君**は、

「真の勇者の称号も一〇〇〇円もいらないから、もう許してくれ」

とリタイヤを宣言！　この、根性なしが！　まあ、クソゲーハンターよりは先に進めたみたいですけどね。

だから、分かっている範囲でレビューさせてもらうことにします。かっこ悪いね！

「しんぱい入りません！」

まずはパッケージ！

韓国に下請けに出したセル画でもここまですごいのは滅多にないどころか、『中1コース』へのイラスト投稿でも没られると言っても過言ではないぞ！

これよりすごい商業印刷は、二年ほど前に見たパチンコ台の「大工の源さん」

の攻略本に載ってたマンガだけです。
　この絵でゲーム業界に入れるなら僕だって……とグラフィッカー志望の皆さんの勇気が湧くという意味では貴重です。
　こういうものを見てますます燃えるのがクソゲーハンター！　はやる気持を押えてまずはCDオン！　電源オン！　社名ロゴの次には、イカしたオープニングムービーが……流れない！
　そんなものはハナっから存在しません。そのタイトル画面も、ざざーん、ざざーんと打ち寄せる波の音だけで、単純なBGMすらない！　部分的にすらもアニメーションしやがらないぞ！
　このシンプルさの中に詫び寂びや禅を感じませんか？（答：感じません）
　気を取り直してゲーム開始だ！
　おお、ゲーム中の絵はパッケージのポンチ絵よりはマシかな？　PCエンジンのHuカードで作ったRPG並みのキャラクターグラフィックと言えます。
　誰がどう見ても水中メガネにしか見えないヘッドマウントディスプレイを斜めに付けた主人公の名前が「夢若」で、ロン毛にヘアバンドのアニキが「洋介」……そう、ロン毛のアニキがいまどき江口モドキ！
　いまさらキムタクモドキでもちょっとね……って感じなのにさらに踏み込んで江口モドキ！
　このセンスはなかなか狙って出せるもんじゃありません。
　オープニングは画面が縦にパンしていきながらスタッフロールが出てくるんだけど、このときのナレーションがもう中学生のクラス劇レベル！
　なんだかなぁと思いながらスタッフロールを見ると、「沖縄タレントアカデミー」とか「沖縄マルチメディア学院」という表記があります。そんなん聞いたこともないぞっていうか、
「もしかしてこれ、専門学校の生徒に作らせたんか？」
　という疑問も湧いてきがちです。
　すごいのは声優だけじゃない！
　シナリオも、漢字がほとんど使われていないことからして子供向けのつもりなんだろうけど、文章力まで小学生並みなんだ！　しかも、
「しんぱい　入りません！」
　のように、たまに使われている小学校二年生レベルの漢字もいきなり間違ってるなんていう念の入れようです。
　シナリオ担当のミツイ・カズマサさん

見て感じていただくしかありません。ただでさえ漢字の少ないテキストに、いきなりの誤字を発見！　これは漢字変換のミスでしょうか？

は本当に小学生なのかな？　と思うぐらいすさまじいパンクぶりだね！

「プログレッシブ・マップ・リンク・システム」って何じゃいッ！

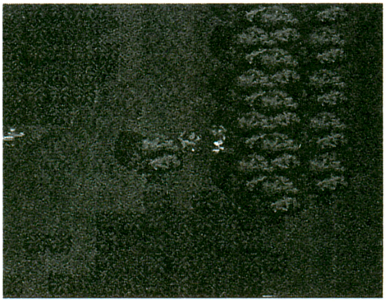
肝心のゲームシステムも、とにかくすごい！

驚くなかれ、このゲームはプレイステーション初の、縦スクロールのRPGです！

あまりにも斬新すぎる概念だから、そのとてつもなさが理解できないかな？　『ゼルダの伝説』とかでおなじみの「エリア切替型システム」を採用してるんだけど、『里見の謎』の場合はちょっと違って、フィールドの上と下にしか隣のマップへのつなぎ目がないんだ！　ミシン目の入ったトイレットペーパーのような構造だと言えるね！

この**普通のRPGから横に画面切り替えする機能を削った**システムのことを「プログレッシブ・マップ・リンク・システム」と呼びます。

「前進」もしくは「後退」あるのみ、左右にも行けるなんていう曖昧さはこのゲームとは無縁！　まさに竹を割ったような男らしさだ！



「プログレッシブ・マップ・リンク・システム」というのは、「上か下か」にしか行けないスクロールシステムです。したがって、このように横には行けないのです。

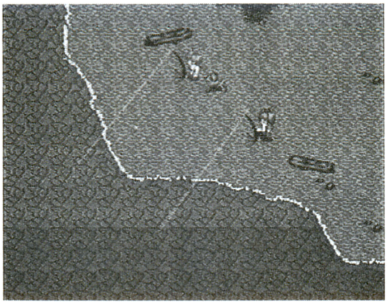
こんな風に、恐ろしくスゴげな名前の付いた**普通のRPGから何かを引き算した**新機軸のゲームシステムがてんこ盛りです！

ことほどさようにゲームシステムにも

デストロイなパンク魂が遺憾なく発揮され、そのあまりの爆裂ぶりにペンペン草一本残ってないというありさまになっています！
　他にも、浜辺で釣りをしている場面がどう見ても**謎の機械で水面にレーザービームを照射している**ようにしか見えなかったり（どうですか？　そうとしか思えないでしょ）、キャラクターのネーミングセンスが一〇年前のファミコン雑誌に載ってたゴミみたいなゲーム小説並みだったり、能力値が「心」「技」「体」の**三つ**しかなかったりと、クソゲーハンター的には見どころいっぱいです。

『ファイナルファンタジー』と同レベル！（本当か!?）

まさにくそゲーハンターのために作られたような『里見の謎』だけど、なんとたったひとつだけ、あの名作RPG『ファイナルファンタジー7』に匹敵するものがあります！
　それはCDの読み込み時間の速さ！
　人員では二〇倍以上、制作予算では一〇〇倍以上、才能では一億……あわわ、



Q．この人は何をしているんでしょうか？
A．謎の機械で水面をレーザーで掃射している……のではなくて、釣りをしているのです。見えますか？

と、とにかくそのぐらい差があると一目めで分かるほど規模の違うゲームとタメが張れる部分がたったひとつでもあるってのはすごいことだね！
　ただ、『ファイナルファンタジー7』の場合は凄まじくゴージャスなゲームを快適に遊ぶ為の一要素だけど、『里見の謎』の場合はCD読み込み時間を短くするために他の全てを犠牲にしているんだけど。
　グラフィック、音楽、演出、シナリオ（も相当スゴいがこれは予算とか技術はほとんど関係ないから除外）……それはあまりにとりかえしのつかない犠牲でした！
　オーマイガッデム！
　わたしは頬を伝う涙を止めるすべを知らないッ!!　（A）

m ~君を伝えて~

ジャンル
シミュレーション
メーカー
ネクサスインターラクト
発売日
96.12.20.
定価
5800円
ランク
★★★★

進学校として名高いとある高校二年生の主人公には、気になる三人の女の子がいた。元気な下級生・神谷高美、幼なじみの同級生・武蔵野香、そして憧れの上級生・羽田みゆきの三人である。主人公は彼女たちとの相思相愛の仲を目指し、クリスマスイブまでの間彼女たちと交換日記を行うことになる。嬉し恥ずかしの「交換日記」というシステムが新しい、恋愛シミュレーションの野心作。

男なら実名プレイ！

まずはオープニング。妙にテンポの遅い主題歌に、リズムどころか体内時計をも狂わされそうな気がしてきます。

その音楽と画像（ムービーではない）の時間の尺が合っていないので、歌の途中でスタート画面になってしまうあたりもご愛敬かな？　まるで「音楽と別にアリモノの映像を適当に並べたものを用意して**あとでぞんざいに組み合わせただけ**」に見えるけど、たぶん気のせいでしょう。

しかし、ムービーじゃなく、ドット絵を**プログラムで**制御するタイプのオープニングなんて、PCエンジンやメガCD時代以来です。

そしておもむろにゲーム開始、まずは名前登録！

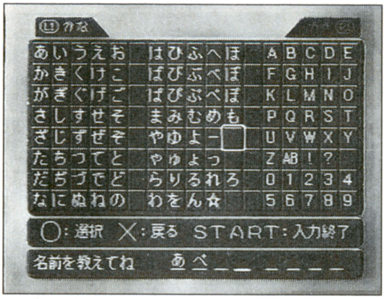
この手の恋愛シミュレーションを**出来はどうあれ**少しでも楽しむためには本名プレイは必須だね！　多少の出来のナニさ加減は**どうでもよくなるぐらい恥ずかしい気分**を味わうのが醍醐味だといえます！

当然**実名プレイ**だから「あべ□□」……か、漢字が使えねぇ！

全国の吉祥寺くんや両国くんや神楽坂さんのような、苗字の読み仮名が四文字以上ある人には楽しむ資格がないという**名前に厳しい仕様**です。余談ですが、この三つの苗字はこのゲームの**登場人物のもの**です。

しかも苗字は最大四文字で、**最少も四文字**だ！

意味が分かりにくいかな？　もう一回登録した名前をよく見てみよう。「あべ□□」……つまり、たとえ二文字の名前でも、プレイヤーが無理やり四文字に調節しなきゃなりません。**二文字分空白を入れるとかして**。しかも、ゲーム中まで余白込みの苗字しか表示しません。



漢字使用が不可能の「名前登録」。最大４文字、最小４文字の厳しい条件。当然、ここは本名プレイだから「あべ□□」とアキを入れる。

しかし、真の問題が「苗字の字詰めぐらいせんかい！」だと思ってるキミはまだまだ甘い。前の文章で「余白込みの苗字しか表示しない」と書いたけど、その言葉通り、苗字は使われるけど、一緒に登録したはずの名前の方は**ゲーム中一度も使用されない**んだ！

なんのために登録させたのか、謎が謎を呼ぶね！

「でもなつかしいわ、この公園」

問題点を全部指摘してたらそれだけでレビューページが全部埋まりそうな素晴らしすぎる仕様のネームエントリーが終われば、いよいよキャラクター選択！

登場する女の子中、一人だけあからさまに浮いた雰囲気の怪しげな女の子、巣鴨さんによる「**『ウルティマ4』のキャラクターメイク時みたいな占い**」が始まります。

その占いの結果、どうやら付き合っている人がいるらしいという唐突な結果が出ます。「おらんっちゅーねん！」みたいな半マジツッコミは禁止だよ！

そんなこんなでゲーム開始！

おお、テキストのセンス自体はそれほど悪くないね、ところどころあまりにも**かっちょいい表現**があったりするけど、テンポも悪くありません。少なくとも『VIRUS』とか『火竜娘』に比べれば、はるかにマトモだね！　すごくいいかもしんない……とまで言うと**クソゲーハンター**がJAROに訴えられそうなの

でやめておくけどネ。
しかし、よく見ると会話時に目や口がアニメーションしていません。のっぺりした一枚絵を表示してるだけです。しかも、ただでさえ少ないイベントや会話シーンなのにほとんど喋りません！
特にデートがすごい！　ほとんど喋らない分際で、五ヵ所しかないデートスポットごとに女の子の反応が一種類しかありません。まあ途中で最大三回ぐらいまで選択肢での分岐がありますが、同じものを選んでしまえばそれまでとなります。だから三回ぐらい同じ場所でデートしても、
「なつかしいわ、この公園」
みたいな台詞を聞く羽目になります。
しょぼ〜ん。
しかも、数少ないメッセージ付きシーンも、台詞と文字の表示のタイミングが合っていない部分が多々あって妙な気分になることおびただしいよ！

先週も来ているはずなのに……眼鏡っこ（羽田みゆき嬢）は「なつかしいわ、この公園」と嬉しそうに言ってくれたりします。

ざまあみろ眼鏡っこ！

このゲーム、期間はたった三ヵ月で実質プレイ一時間強で終わるボリュームなんですが、実はそのプレイ時間の六分の五はただギャルの好感度を上げ下げするだけなんだね！
その好感度は、一二月に入った頃にある一定以上に達していれば勝ちパターン、下回っていれば負けパターンの選択肢に突入するというただそれだけのチェックのために存在します。
しかも勝ちパターンの選択肢に入ったからといって安心はできません。それ以降は一二月二四日までの数ヵ所の選択肢の結果、それまでのプレイ内容にほとんど関係なく選択ミスで唐突にギャルとの破局が訪れます。
しかも、**たった一つの正解以外は全部バッドエンディング**になるような素晴らしいフラグ構成らしく、クソゲーハンターは吉祥寺くんに年上の眼鏡っこ、羽田

みゆきさんを取られて取られて取られまくりました！
　ムッキー！
　どうやったら防げるのか分からずに、二時間ほど悩みに悩んでやっと解けるというていたらくです。皆さんいかがお過ごしでしょうか？
　だいたいこの最終局面の選択肢と選択肢の関連が不明で、大昔のアドベンチャーゲーム並みだと言えますね！　いや、大昔のアドベンチャーゲームなら「選択ミス＝即死」で終わりだっただけシンプルですが、このゲームは二つ三つ前の選択肢にさかのぼって関連してるみたいなのでなお凶悪だよ！
　眼鏡っこを取り戻したとき、ものすごく嬉しかったね！「**ざまあみろ眼鏡っこ！**」という気持でいっぱいになりました！　それ以外の感情なぞこれっぽっちも沸きません。
　このとき『ときメモ』やってた小学生が虹野さんから告白されたとき、「やったぁ！　**虹野を倒した！**」と言ってた気持がよく分かります。
　返す刀で同級生の武蔵野、下級生の神谷をサクッと倒し、あとは**どう見てもキャバクラで勤務中のお姉さんとしか思えない**赤坂先生を倒すのみ！　キル・ケイオス！

俺は好きだ

　何の意味があるのか全く不明な主人公のパラメータ、出て来る理由が分からないシナリオにほとんど絡んでこない一二人のサブキャラクターと、ゲームシステムが極限まで破綻しているこのゲーム！
「交換日記」のシーンでけはやたらにマトもな、「こんなシステムを作りたかった！」という偏った情熱のみを感じるこのゲーム！
「インターフェイスの仕様書を切った奴は**未熟以前の問題**じゃないのか」「これで何本も作ってるというのなら**ちょっと楽しすぎる**よね」「こういう出来の場合だけゲーム専門学校卒業を売りにするのは**言い訳のつもり**ですか？」などの噂が**クソゲーハンターの頭の中だけで**持ち切りのこのゲーム！
　五回も遊んでるのに見たこともないサブキャラクターが四人もいる、変に奥が深いこのゲーム！
　ストレスさえかからなければ**面白くなくても良い**という、クソゲーハンターみたいな人にはうってつけだヨ！　（A）

太陽のしっぽ

ジャンル
シミュレーション
メーカー
アートディンク
発売日
96.4.26.
定価
5800円
ランク
★★★★

アートディンク在籍時代の飯田和敏氏がプレステユーザーに問うた箱庭世界シミュレーター。時は原始時代。プレイヤーの操る原始人は、眠いときに寝ておなかが減ればそこらへんに落ちているものを食べ、ときどき狩りをするシンプルな毎日を送っていた。「マンモスの牙を集めて塔を築き、太陽のしっぽを目指す」というゲーム的な目標はあるが、それを放棄しても構わないというのが大きな特徴。

渋谷系ゲーム全盛期（笑）

このゲーム、発売前はクソゲーハンターは超期待してました。

だって雑誌には、いまさら言うのも恥ずかしくなる「**渋谷系ゲーム**」とかそういう括りのスノッブな紹介記事が溢れてて、いかにも新しげだったでしょ？

当時、こういうなんとなくスカしたゲームがもてはやされていて、「テクノとゲームを組み合わせればかっこいい」と思ってる広告代理店の人とかがそういう風に仕掛けようとしている真っ最中でした。

いま思えば……っていうか当時からしてもかなり終了感が漂ってる考えだったと言えるよね。

望むと望まざるに関わらず、そういう現象の中心に祭り上げられたのが飯田和敏さんでした。

広告代理店が持ち込んだ企画書に、いったいどれだけ**テクノ**と**飯田和敏的な**と**非アキバ系**と**士郎正宗**と**ジャパニメーション**いう言葉が踊っていたことか！

おっと、これらの事象一つ一つが悪いわけじゃなくて、こういう誰でも思い付くような紋切り型の発想でしかゲームを考えられないのが問題なんだネ。

このように、飯田さんは前作『アクアノートの休日』で、ゆったりした海の中で魚を眺めているだけでホッと落ち着く、「なごみ系ゲーム」というジャンルを開拓していた、まさに新進気鋭のゲームク

リエイターでした。

個人的に水族館が大好きだから、操作系が多少……というか正直言って**相当ナニ**でめちゃめちゃイライラしたことも気にならなかったことを思い出します。

でも、どの場面をとっても群れ泳ぐ魚がおいしそう……じゃなくて、きれいだったのは素晴らしかったよね。だから、クソゲーハンターとしてじゃなく、ゲームの企画屋として時代の動向を掴むために買った訳ですよ。

だから、まともなゲーム企画屋の評論モードに入った状態で、この『太陽のしっぽ』を立ち上げたのです。

さすがは飯田さん、侮れじ！

「ふむ、原始時代の壁画が踊るオープニングはなかなかイカすなぁ」

と思った途端にムービー終了。時間にして二〇秒そこそこ？　こんなTVコマーシャル並みに短いムービーは、斬新と言えば斬新と言えなくはない。悪く言うことも出来るが、ここはパッケージに、「ワイルド、ピュア、シンプルライフ」と書いているのを好意的に受けとり評価しておこう。

打って変わってオープニングメニューはすごく凝っている。いやシステムの構造としては凝っているとは言えないが、ビジュアル的には一目でわかる程度に直観的でありながら、このゲームの特徴をよく表している。

しかもネーム登録の場面で描かれている色鉛筆画のような原始人の顔のどアップは、このゲームのモットーである、「ワイルド、ピュア、シンプルライフ」を端的に表している。ここでBGMがないのがちょっと気になるところだが、さすが侮れないな……。

キャラクター選択時に表示されている、祖先の亡霊とおぼしき実写に見える指さし女の顔が気持ち悪いのもご愛敬か。しかし、原始人の先祖がなぜ着物を着ているんだ？　まぁそう思わせるのも計算のうちか……。

立ち上げてから三分ぐらいまではこんなことをまじめに考えながら遊んでたんだけど、そこでゲームの企画屋としての阿部広樹は引っ込み、クソゲーハンターに超変身だッ!!

だってそうしないと、デリケートな企画屋の精神は汚染後崩壊しちゃうもんね。**自衛権の行使**というやつかな？

「ワイルド、ピュア、シンプルライフ」とは何か？

まず、いきなり寝ます。どこで何をしていても。え？　これはこのゲームの特徴だからいいだろって？　まあね、最初は笑っちゃうんですよ。でも、しばらくすると無性にイライラしてくること間違いなし！

あと、アイテムが巨大な和菓子に着色をしたものなので、見ただけでは効果が全く分かりません。

マップはあまりにもだだっぴろくて何もなさすぎるから、結果的に「何かを探してそこら辺をただ走り回るのに九割以上の時間を浪費している自分」に気がつきます。

……え？　全部そういう意図でデザインされたんだからそれは趣味に合わなかっただけだって？　うーん、そうかなぁ。これってただ単に**仕様だと言って逃げてるだけ**なんじゃないかと思うのはクソゲーハンターだけでしょうか？

さて、**本編が目も当てられないから**という訳ではありませんが、広告部分に目を転じてみましょう。

このゲームのキャッチフレーズは

「**ワイルド、ピュア、シンプルライフ**」

というものですが、

「**雑でパープーで単調**」

というこのゲームの本質を全て言い表し、おまけになんとなくまとまったキャッチフレーズにまで高めた広告技術の高さは特筆に値します！

嘘はつかずに買う気にさせるという意味では本当に素晴らしいと言えるね！　広告は！

頑張れ！　飯田さん

飯田さんの前作の『アクアノートの休日』もかなり荒削りだったけど、数作作り込むうちに経験を積み、誰もが認める本物のゲームデザイナーになるか、それともゲーム業界の魑魅魍魎になるのか。

これが企画屋としての部分で興味津々だったんだけど、この『太陽のしっぽ』でいきなり結果の一端を見せられたようでちょっと興醒めかな？

結局ゲーム業界の魑魅魍魎になるにしても、見せ場のひとつも用意しないと先はつらいんじゃないかと思います。

そういう意味でも飯田さんは気合いを入れて頑張ってほしいよね！

（A）

FIST

ジャンル
格闘アクション
メーカー
イマジニア
発売日
96.11.22.
定価
5800円
ランク
★★★★

アイドルに憧れる六人の美少女と二人の兄貴がオーディションを受ける。今回の優勝者には有名プロデューサーによる曲が提供され、TV番組のタイアップが予定されている。しかし約束されたスターへのチケットの条件は「誰よりも強い者であること」！ 企画にGENKIの黒田愛実氏、キャラクターボイスには有名声優を起用、「某有名格闘ゲームなみになります！」という言葉も空しかった美少女格闘ゲーム。

レッツ購入！

まず、お店に行ってレッツ購入！ まあ騙されたと思って買ってみてよ。

買ったね？ 買ったね？

じゃあ、みんなの前に『**FIST**』があるね。これ以降は『ＦＩＳＴ』があることにして書きますね！

まず、美少女ポリゴン格闘であることを謳っているのに、美少女の代わりに画面の中でのたくるこのシュールなポリゴンオブジェクトはいったい何なんでしょう？

画面から一五メートルぐらい離れて目をすぼめれば、美少女の形をしたレゴブロックに見えなくはないかも知れません。

あと、美少女型レゴブロックが持つ技の数が異常に少なくてシンプルで良いような気がします。

普通のポリゴン格闘ゲームの技の数の一〇分の一ぐらいじゃないかな？ 初心者に優しいね！

さらに、ボタンを押してもすぐには反応せず独特のペースで行動がワンテンポ遅れます。しかも不思議な技の当り判定を持ってて、「殴ったつもりで当たってない」なんてこともよくあるから、慣れるまでまともに闘うことすら出来ません。

これなら、ポリゴン格闘ゲームをやり尽くしたマニアだって充分やりごたえがあるね。まさに揺りかごから墓場まで……あわわ、初心者からマニアまでウェルカムな親切設計と言えるかな？（答：

言えません）

嘘つき

このゲームは『制服伝説プリティファイター』というゲームの続編で、キャラクターとか設定を前作から引き継いでいるにもかかわらず、そのことには一言も触れてません。

この前作も、やっぱりというか当然というか、僕たちクソゲーハンターを大満足させてくれた超スゴゲーだったのにそれを売りにしないなんて、とっても奥ゆかしいね！　大和撫子の極みだよ！

イマジニアの営業マンか公報マンか分かんないけど、開発途中で某有名ゲーム誌の編集者に

「このゲームは某有名格闘ゲーム並の出来になりますよ！」

と言ったらしいんだ。レビュアーは

「彼は嘘つきになってしまいましたが」

と書いてたけどね。そう、この発言を**クロスレビューに載せて**たんですよ、そのレビュアーは！　よっぽど**その出来映えに感動した**んだろうね！

「手に馴染まない操作感覚」

「耳に馴染まないBGMと効果音」

「目に馴染まない自称ポリゴン美少女」

と大変な内容になってるのに、某有名格闘ゲームと同レベルになると言うなんてすごい度胸だね！　男だね！　アニキと呼んでいいですか？

インタラクティブ・リアルタイム・ポリゴン格闘ムービー

そう言えばこの『FIST』、プレステとサターンの両方で出てるんですが、プレステ版の方が面白いです。いや、面白いというと語弊がありますが、サターンの方が**ゲームに近い**と言えなくはありません。

こんなこと言うと「『FIST』はゲームじゃないのか！」というお叱りを受けそうだけど、クソゲーハンターは**インタラクティブ・リアルタイム・ポリゴン格闘ムービー**だと思っています。

こう言うとなんか、

「**マルチメディアが相手なら仕方ないか**」

という気分になってくるでしょ？

サターン版は、**世間で流通してる無責任な笑い話によれば**セガのサードパーティ用支援ツール、ポリゴン格闘しか作れないと当時評判だった通称「バーチャライブラリ」を使ってでっちあげたという

説がありますね。

そのせいか、先日プレステ版とサターン版を遊び比べたんですが、やはりプレステ版の方がファニーでモンドでクラッシュな完成度を誇っています。

だからプレステ版の方がクソゲーハンター的にオススメと言えるね！

クソゲーハンター誕生秘話

さあ、これでクソゲーハンターこと阿部広樹の『FIST』のレビューは終ります。

え？　なぜ自分の本名を出すかって？　だって開発者がインターネットやパソコン通信なんかで書かれた批評文を見て、「本名を公表しもしない奴が自分自身とゲームを名指しで批判した」とか怒ってたらしいから、とりあえずこのゲームの出来に敬意を表して名前を公表することにしました。

俺は公開したからオッケーですよね、**黒田愛実**さん！

ここまで読んで分かる人は分かると思うけど、クソゲーハンターこと阿部広樹は、フリーのゲームの企画屋をやっています。企画屋というのは、ゲームの仕様書を作成して作成して作成し続ける、泣くほど地味な人たちのことです。

あれは九六年の末。ゲームデザイナーである黒田さんが「本名を公表しない奴が〜」という発言をされているのを知りました。ゲームデザイナーというのは、メディアに露出してホラ……あわわ、大きな事を言うのがお仕事の人たちのことです。

この一言こそが、うだつの上がらない平凡なゲームの企画屋だった阿部広樹のクソゲーハンターとしての**スタンド**、『女神転生』風に言えばペルソナみたいな人格を目覚めさせ、世に解き放つきっかけになったんですね。

なにしろ、我に返ったときにはこの原稿のもとになる文章を書いてパソコン通信に掲載してしまっていましたから。

だからある意味、この本がこの世に存在するのは『FIST』と黒田さんのおかげだと言えます。

感謝！

まあ、プレステ版のオープニングムービーで『エヴァ』まがいの大字幕で名前出されて**全責任をなすり付けられた**のはかなり同情しますけど、だからといってユーザーに当たるのは反則でしょ、黒田さん？　(A)

ロッククライミング　未踏峰への挑戦　アルプス編

ジャンル
シミュレーション
メーカー
NETYOU
発売日
97.7.25.
定価
5800円
ランク
★★★★

ウィネット制作の、ロッククライミングをマジメにシミュレーションしたゲーム。リアルなフィーチャーが満載されており、険しいヨーロッパアルプスを舞台にプレイヤーは本格的な登山体験を満喫できる。登山計画を立てた後は、「フリークライミング」「人口登はん」「アイスクライミング」の三つのスタイルを楽しめる。全ての真面目な設定をブチ壊しにしている「クライミング中の奇妙なポーズ」は必見。

リアルクレイジークライマー

さて、ここにご紹介する『**ロッククライミング　未踏峰への挑戦**』は、いま全世界中で日本一の座に輝くゲームだよ！　どのへんが全世界中で日本一かというと、いろんな意味で**日本一寒い**からですね！

まずは、ブートアップ！　いきなり頭が開いて目玉が飛び出るという破天荒な社名ロゴの後、いきなり脳天気なオクラホマミキサーライクな音楽が流れ、清々しい快晴の雪山をバックにしたタイトル画面が表示されます。

もちろん、オープニングムービーなんてありません。こういうゲームのお約束だよね！　しかもブランド名は「NETYOU」！　「NETYOU」と書いて「熱中」と読む、その強引さに惚れそうだよ！

そしてゲームモード。夏山・冬山選択時だけ、なぜかムービーが流れます。オープニングにはムービーがなくてここにだけあるのってすごく不思議だけど、オープニングムービーは「**マスターアップに間に合わなかったのかな？**」とか、「夏山登山中のクライマーのムービーはどう見ても落ちるんじゃないか？　**両手離れてるし**」なんて無粋なこと言っちゃいけないよ！

カムバック、熱中！

おもむろにゲームスタート！
ゲームモードに入るまでは全般的に明

るめな音楽が流れています。しかし夏山・冬山問わず、ゲーム本編中はものすごく寒そうな**吹きすさぶ風の音**しか聞こえません！

岩の凹凸、ひびわれを手掛かり足掛りに、命綱なしに岩盤…に張り付きながらその風の音を聞いていると、なにか自分が**とんでもない過ちを犯している**気分になってきます。

「ああ、俺はなんでこんなところで命を危険にさらしてるんだろう?」

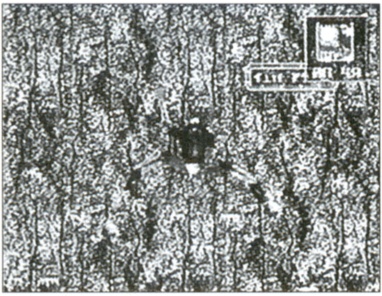
「これが終ったらロッククライミングなんてやめよう」

とかいろんなことを考えます。

そんなシリアスな風の音なのに、ポリゴンで描かれたクライマーの動きはとてつもなくファニーだぁ！　もう**不自由なスパイダーマン**以外の形容は思いつきません。

せっかくの「吹きすさぶ風の音」もぶち壊し！

でも、こんな見方もできます。NETYOU（＝熱中）の皆さんは、俺たちゲーマーに人生を教えようとしていたのかもしれない！（まあ、そう思っといてくださいな）



岩の出っ張りを頼りにしてフリークライミングをする本作。真面目に登っているにもかかわらず、180度の開脚などをしてしまう。

そこには死の恐怖に対峙した人間の滑稽さが見事に描かれていて、「生きるってことはいかに命懸けであっても、はた目にはお笑いでしかない」という人生の真理を突いていると言えなくはないようは気はしますが、文章にしてみたらちょっと自信がなくなってきました。

本当のところ、どうなんでしょうね？

ちなみにこのゲーム、サブタイトルには堂々と「アルプス編」と銘打っているのですが、続編はいまだにどのゲーム雑誌にも発表されていません。

でもいつか、こいつら……いや、NETYOU（＝熱中）はきっと帰ってくるとクソゲーハンターは信じて生きていきたいと思います。　（A）

ビヨンド ザ ビヨンド

ジャンル
RPG
メーカー
SCE
発売日
95.11.3.
定価
5800円
ランク
★★★

騎士を目指して修行中の少年・主人公のフィンは、幼い頃に母を亡くし父の友人ガラハッドにその身を預けられて育った。今は月に一度、現役の騎士である父ケビンズに稽古をつけてもらっているが、父の実力にはまだ遠く及ばず、今はまだ稽古のたびに打ちのめされるだけの生活を送っている……。SCEプロデュース、キャメロット開発のファンタジーRPG。ワープがプレステを離れる一因ともなった作品。

『みんなのゴルフ』の名コンビが世に問う！

『みんなのゴルフ』を作って大ヒットを飛ばしたSCE&キャメロットのコンビが、実はその一年前にRPGを作っていたんだ！　驚きましたか？

その名は『ビヨンド　ザ　ビヨンド』だよ！　これはSCEが発売……おーい！　読者のみなさん待って待って、どうしてページを閉じるですか？

まあ、ちょっとクソゲーハンターに免じて最後まで文章を読んで、それでこのゲームのファニーさをたっぷり思い知ってくださいな！

まずは緊張感のないムービー！……っていきなり結論を単刀直入に述べてどうするつもりですか、俺は。

えーと、まずCGムービーによるキャラクターですが、なんかこのゲームをさかのぼって少し前に発売されたサターン用ソフト『シャイニング・ウィズダム』のキャラクターによく似ています……ってゆーかクリソツ！

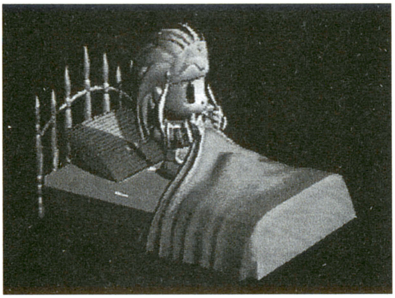
「キャラデザが同じなのか？」とか思ったけど、前々違う人じゃないか！

これは、双方の開発元の社長さんが兄弟だから**主人公まで似た感じになった**という無茶な説明じゃ納得いかないよね！

ちょっと比べてみてくださいよ！

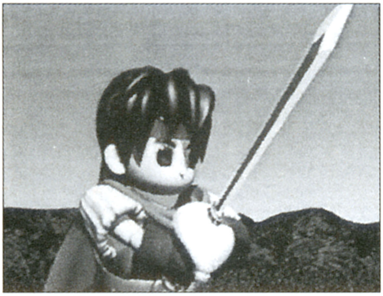
しかも『ファミ通』や『月刊ジャンプ』なんかで有名な柴田亜美先生がキャラクターデザインしているんだけど、ぜ

んぜんイメージイラストと違います。
「似てないのはCGだからかな」と思いながらゲームスタート……やっぱ似てねぇよ！
　ゲーム内ですら、独特の画風の柴田亜美先生のデザインが全く活かされていないってゆーか、かすかに似てるような気



ちょっと比べて見て下さい。これがサターン用ゲーム『シャイニング・ウイズダム』のオープニングムービーの画面になります（→下へ続く）

がするけど**そう言われなきゃ絶対に分からない**というのはかなりすごいよネ！
　柴田先生の絵とは死ぬほど似てない画面中のチビキャラが、首を振ったりコケたり走ったりと一生懸命演出させていますが、ひんぱんに**ブルブル震える**という滑稽な動作を行うのは、いったいどうい



（→上の続き）これは本作『ビヨンド ザ ビヨンド』のオープニングムービーの画面になります。どうですか？　似ていると思いますか？

う演出効果を狙ってのことでしょうか？
　いろいろ考えてみたんだけど、結局なんのつもりなのか全く意味が分かりませんでした。キャメロットの高橋（弟）社長には、この難解かつ深遠なブルブルの意図を教えてもらいたいものです。

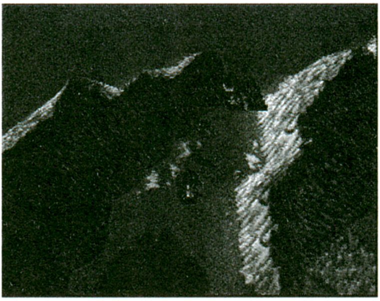
何かが引っ掛かる！

　変に長い強制イベントを終えると、やっと町中を自由に歩き回れるようになります。町の画面をよく見ると、なんとなくメガドライブのRPGをほうふつとさせてくれて懐かしい感じがします。
　いやホント、とても32ビット機で作ったとは思えないほど**素朴な趣**があります。
　操作感覚にもなんとなく引っ掛かりがあるというか、変にレスポンスが悪い感じがします。その理由を二つ思いつきま

した！
このゲームには、最近というか九五年以降の普通のRPGには標準装備の**障害物の自動回避機能**が付いていません。そのせいで、歩いていてすぐに障害物に引っ掛かります。
もうひとつは、いまどき**町の特定場所でしかセーブできない**というこれまた懐かしい**手抜き**……あわわ**仕様**で、気が付いたときにはいろんな意味で涙がチョチョ切れそうになったよ！
でも、それ以外にも何か引っ掛かっているんですよ。それが何かは分かりませんが、いろんな要素の組み合わせで**ウロコだらけの小魚を飲み込んだような**引っ掛かりのある操作系になってるんでしょうネ。
でもこのゲーム、一歩町の外に出ればガラリと違った印象を受けます！
なんと、地上マップは全部ポリゴンで立体的に描かれているんだね！
まあ「視点変更が出来ない」とか「切り絵みたいにしか見えない」とか「ポリゴンの悪いところを凝縮したみたいな構成」とか「技術の無駄遣い」とかいろいろ意見もあるでしょうが、『ファイナルファンタジー7』発売の一年前にこんな無意味なことに挑戦したという部分をもっと評価したいよね。

ボタン連射のRPG

さて、お次はこのゲームの核心、戦闘システムの大紹介です！
最初は一人でしか戦えないんだけど、味方が自分一人しかいないときでも一撃で倒せない敵が容赦なく何匹も出まくります。


ポリゴンで立体的に描かれている地上マップを歩く主人公。横の山々などを見ても、非常に豪華な印象がある。

この重大性が分からないかな？
例えば、ダンジョンなんかで普通に会う雑魚なんかでも、一ターンで倒せない敵が四匹出るとします。
すると各ターンごとに四回・四回・三回・三回・二回・二回・一回・一回の八

ターンのうちに合計二〇回の攻撃を受ける計算になるよね。
　仮に一匹一ダメージとしても合計二〇ダメージ受ける計算になります。で、実際は一ターンに二ダメージ当たる敵もいるのに、序盤の自分のHPは一五程度しかありません。そのうえ、回復アイテムを最初は二個しか持ってないので、無茶苦茶苦戦します！
　しかも、このゲームの特色のAPS（アクティブプレイングシステム）――要するにボタンを連打すれば戦闘が有利になるというシステム――これが恐ろしく疲れます。しかも、ご丁寧にも連打パッドの認識機能付きだからごまかしは効きません。
　しかし大丈夫、このゲームは剣と魔法の攻撃力の差が尋常じゃないぐらい開いているせいで、連打にあまり関係がない魔法ばかり使って戦っている自分に気が付くようになるまでに、そう時間はかかりません。
　これは**ゲームバランスが無茶苦茶**なわけじゃなくて、作ってる最中で「雑魚との戦闘ごとに連打してると**あまりにも疲れる**」ということを悟ったからに違いありません。

イカスぜ！　飯野さん！

　このゲーム、これでも発売当時は七〇万本ぐらい作って出荷したらしいんですが、発売直後からファミコンショップで新品を中古と称して投げ売りしていたものです。今なら六八〇円ぐらいで買えるでしょうか？
　ちなみにプレステは、当初から再販重視のリピートビジネスを標榜していました。つまり初版のプレス数というのは**絶対売り切れる最低限の数字**という意味なわけです。いやあ、豪快な初版本数だよね！
　そしてWARPの社長・飯野賢治氏は、
「出来を顧みず自社のソフトの初版数だけを優遇し、結果リピートビジネスという自分がサードパーティに課した建前を自ら踏みにじった」
　として**プレイステーション陣営離脱**の原因の一つにこのゲームを上げていたことも思い出します。
　いいぞ！　飯野さん！　あんたは男だよ！　これでサターンで『**風のリグレット**』を余らせてなけりゃもっと男前だったんだけどね！
（A）

忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖

ジャンル
アクション
メーカー
ジャレコ
発売日
97.2.21.
定価
5800円
ランク
★★★

ジャレコが監修に遠藤雅伸氏を迎えて『忍者じゃじゃ丸くん』をプレステ用にリニューアルするも、『ファミコン通信』のクロスレビューで三点しか獲得できなかった意義深い作品。ある日、殿様が城を留守中に宿敵なまず太夫が妖怪を率いて出現、城下町まで妖怪で溢れてしまう。城に残されたさくら姫を救うため、たくましく成長した忍者じゃじゃ丸くんは城へと向かうのだが……。

名前が消えた!?

さてこのゲーム、いきなり結論をただひとことで言い表すと、「『ファミ通』で三点」となります。

なんだ、単なる事実じゃないかって？ 認識が甘い！ ここでピンと来ないようではだまだです。心眼を**神の領域に**到達させなければ真理へは到達できません。もうちょっと違う要素を見てみましょう。

クソゲーハンターならば、確かプレステ発売後しばらくした頃のゲーム雑誌に「『じゃじゃ丸くん』の新作を、遠藤雅伸氏監修のもとに制作！」というニュースリリースがあったことを**即座に思い出す**ものです。

しかるのち、レビューから一ヵ月くらい前にさかのぼって手持ちのゲーム誌の広告を鬼チェック！

やっぱり広告は打たれてるね。

しかしここで、**遠藤氏の名前が全く出ていない**ことに気が付きます。それどころかゲームスタジオの名前すら出ていないことにも！ ゲームスタジオといえば、たとえ同時期に発売された作品が『**エアーズアドベンチャー**』**であったとしても**ゲーム業界の一大ブランドです！

おっと、ここで「俺の記憶は間違っていたのか」と自分の記憶力を疑うのは悟り切れてない証拠。絶対に「遠藤雅伸氏監修」というニュース内容だったと信じ

て、レビューを吟味します。
……やっぱり一切名前が出ていない、しかし諦めません。
今度はダークサイドの友達を使って事実関係の確認に乗り出します。多くは語りませんがダークサイドに友達がいないようでは、クソゲーハンターはつとまらないのは事実です。
しかし、ダークサイドは最後の手段に取っておこうね！
そしてここで初めて、「ゲームスタジオが制作に関与した」という裏が取れて一安心するという、ちょっとしたミステリー小説気分を堪能するわけです。

「『ファミ通』で三点」とは何か？

さて、今までが地道な情報収集であれば、ここからはいよいよ謎解きの開始です。いくら名前が表に出てないとはいえ、もし皆さんが『ファミ通』のレビュアーだったとします。
いくらステキでオシャレでトラッシュ……もとい、トラディショナルな内容だからといって、八〇年代を代表するあの遠藤雅伸さんの監修作品なんですよ！
それに三点付けられますか？
もしかしたら、
「『ファミ通』で三点」
の重みが分からない人もいるかもしれませんね。
説明しましょう。普通、一〇点満点のクロスレビューで三点なんていう点を付けられるのは本当に五〇本に一本ぐらいしかありません。しかも日本のゲーム雑誌の慣例では、どうやら二点以下は付けられたためしがありません。三点はレビュアーに許された事実上の最低点だといえます。
え？　SCE発売のプレイステーション用ソフト『グルーヴ地獄5』とかハッカーインターナショナルが発売したエロゲームなんかが二点や一点を付けられただろうって？
ハッカーのものは無認可ものですね。正式レビューじゃない特集の上で取り上げられたものだから、何点付けようと構わないのでしょう。
『グルーヴ地獄5』に至っては、**ゲームのジャンル自体がクソゲーだから**点数は低ければ低いほどいいってことになります。
という訳で、かつて二点以下の点数のゲームなんていうのは、正式なレビュー

では存在しないということがよく分かりましたね〜?

犯人はおまえだ!

さあ、そんな『忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帳』に、たとえどんな感想を抱いたにせよ、あなたに三点を付ける勇気がありますか?

しかし『ファミ通』九七年二月二八日号の水ピン氏のレビューにおいて、このゲームには惜しげもなく三点が贈られた訳です。

しかも、かつて対談の席ではVIP待遇だった仲の『ファミ通』紙上で三点という、無茶苦茶正直な点数を付けられてしまっているのですヨ! なぜこんなことに?

事件の裏には何が隠されているんだ!

明かされない真実とは、惨劇の謎を解きほぐす鍵とは?

「犯人はおまえだ!」

……えーと、で、なんの話だっけ?

あ、そうそう。『じゃじゃ丸くん』の話題でしたね。

とまあこういう具合に、遠藤ブランドに三点が付くような時代が来たこと象徴する事件ではありました。

クソゲーハンター、買う前からもう三〇〇〇円分ぐらいは楽しませてもらいましたよ。

これはもう買うしか! そんな感慨にふけりながら『忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帳』を速攻ゲット、わくわくしながらブートアップ……!

クソゲーハンターから宿題!

……さて、このゲームのレビューはここでおしまいだよ。

こんなふうに一つぐらい、ゲームの周辺のことばかり書かれていて内容がほとんど分からないレビューがあってもいいんじゃないかな?

新鮮な気持でゲームを見ることができるからね!

だからこの一本は、クソゲーハンターからみんなへの宿題だ!

「このゲーム、なぜ広告やレビューでは表立ってゲームスタジオの名前が出ていないのかな?」

答えは自分で考えてみようね! (A)

アーク ザ ラッド

ジャンル
RPG
メーカー
SCE
発売日
95.6.30.
定価
5800円
ランク
★★

SCEの初期を飾るRPG。本作で育てたキャラクターの能力を『アーク2』にを移行できるのが魅力となっているのだが、そのためか本作は異常に短い。舞台は人と精霊とモンスターが混じり生きていた時代。世界はかつてない危機に見舞われた。スメリア島のトウヴィルという小さな村に住む少年アークは一〇年前に失踪した父の予告通りシオン山で解かれた封印を再び閉じるために一人立ち向かっていく。

素晴らしきネーミングセンス

まずはネーミングセンス！「ワイト家」とか「シオン山」のように、**何も考えてなさそう**な、いかにもアニメ絵が良く似合う典型的な和製ライトファンタジー系RPG定番のセンスです。

まるで、そこらへんに転がってる横文字を適当に寄せ集めたみたいな感じだね。

ちなみに「ワイト」ってのは、綴りが違うのかもしれないけど海外では死霊に属するモンスターのことで、「シオン」ってのは少なくとも山に付けてかっこいい名前じゃありません。

日本を舞台にした海外ゲーム『**シャドウウォーリアー！**』の最初の面の名前が**セップク・ステーション**だったり、主人公のハゲチャビンのベトナム人にしか見えない忍者が**ウォンさん**だったり、「このゲームは正しい日本を忠実に再現した」と開発者がマジで語ってたりするわりには背景の看板の漢字がインチキだったりするのと同じですね。

しかし、それでも普通は**英語でどういう意味があるのか**ぐらいは考えてからネーミングします。

いちおうスラング（俗語・下ネタ）辞典を引いてみたりして、少なくともアメリカの放送禁止用語に引っ掛かるような変な意味はないよなって確かめてみるものですが、ゲームを進めていくにつれ「それすらも怪しいのでは?」と不安になってくる辺りに、このゲーム特有の斬

新さが光っているといえます。

アメリカのゲーム雑誌では日本製ゲーム、特にRPGの紹介には力を入れてるんだけど、その担当者がめちゃくちゃ困りそうなネーミングセンスだよ！

分かっててこんな名前を付けているのなら、それはそれで凄いことです。

ピュアじゃないサービス精神

次は声優！　脇役とかは演出過剰ながらもなかなかの好演を見せていますが、主人公アークの声は、『デスクリムゾン』のぼっちゃん刈りの主人公・**コンバット越前**の声にそっくりだ！

しかも、ごく限られたイベント以外では戦闘中に「いたい！」とか「負けないぞ！」とかそういう台詞を、**どういう選択基準で選んでいるのかよく分かりません**がただ喋らせているだけです。

そしてシミュレーションRPG的な戦闘シーンを繋ぐシナリオ部分は、ほぼ最初から最後までイベントで構成されていて**ボタンを押しているだけで**どんどん進みます。

その全自動ぶりは、ほとんどTV**アニメ並み**です。

プレイヤーはボタンを押すことにしか介入する余地のない強制イベントと、戦闘が最後まで交互に繰り返されるだけの展開には、制作者の溢れんばかりの**あまりピュアじゃないサービス精神**が感じられてステキです。

スタッフロールの衝撃！

こういう見どころも多々ありますが、やっぱり最大の見どころは**とんでもなく中途半端なところで終わるエンディング**です。

その半端じゃない中途半端さに、本気で驚くこと請け合いだよ！

序盤のヤマが終わった頃、「これから面白くなるのかな？」と思う辺りで流れるスタッフロールの衝撃にあなたは耐えることができるでしょうか？

そしてもう一つの特徴は、このゲームが**ものすごく余った**ことにあります！

理由はたぶん**短かすぎるから**かな？

クソゲーハンターも、一〇時間ちょっとで終わりました。

たとえ**出来は不問**にするとしても、RPGにしてはあまりにも短いよね！

これなら暇な小中学生なら二日で解いて「値段の高い内に中古屋に売りに行く」と思います。だって手もとに置いて

おく程**ゲーム棚は広くない**ですからね。

先行体験版ですか？

余談になりますが、このゲームはもともと二部作として企画されていました。『アーク1』発売後、ゲーム誌上で公開裁判まで行われ（しかも結果は有罪！）、あまりにも多く寄せられた「**短かすぎる**」という意見に発奮してか、続編の『アーク2』はもうこれ見よがしの圧倒的なシナリオ量を誇るゲームに変身しました！

そのあまりのボリュームに、開発者の怨念というか**ヤケッパチさ**を感じずにはいられません。

シナリオ量に関しては、『2』は『1』の五倍以上はボリュームがありそうな感じです。ごはんを頼んだら子供用の茶碗で出てきたので文句を言うと、次は**炊飯器ごと渡された**ような感動を覚えること必至だよ！

さて、ここで「『1』と『2』を足して半分に割ったぐらいのボリュームにしておけば、余り倒すこともなかったのにねえ」と思うユーザーも多いと思うけど、それはちょっと違うんじゃないでしょうか。

あまり気付く人はいないけどこのゲーム、本当は**『アーク2』の先行体験版**なんだとクソゲーハンターは思っているんですよね。そう解釈すれば、なぜこのゲームが発売されたのか多少は納得がいきます。

「先行体験版を本編と同じ値段で売るのか」

「このゲームを遊んでなかったら『2』で意味不明の演出がある」

「『1』からデータコンバートしなければ**そもそも起こらないイベントがある**」

といった反論もあるでしょう。それは分かります。

しかし、それはこのゲームのディレクターの「『1』は『2』と同じ値段で発売する先行体験版だ」という凄まじい割り切りの結果で、その英断そのものが**ナイス度胸のたまもの**だと思えてしょうがありません。

読者の皆さんはこのゲーム、どう捉えますか？

（A）

火竜娘

ジャンル
アドベンチャー
メーカー
ガスト
発売日
97.9.25.
定価
6800円
ランク
★★

対日貿易で栄える貿易港の寧波に、判官の柳禎之が派遣されてきた。気性の激しさから「火竜娘」とあだ名される港の人足頭の一人娘、高悠環は反発しながらも心ひかれていく。『マリーのアトリエ』のガストが二年の開発期間を経て世に問うた新感覚アドベンチャーゲームだが、なぜか非常にひっそりと発売された。CD二枚組の本作は、使用するディスクによって柳禎之と高悠環を遊び分けることができる。

『マリーのアトリエ』の次回作！これは超期待!!

さてこの『火竜娘』、『マリーのアトリエ』で一発お当てになったガストが、プレステ参入当時からタイトルを発表していたゲームです。

確か『ファルカタ』と同時期ぐらいに発表されたんじゃなかったかな？

『ファルカタ』発売当時は「RPGに弱いプレステ」なんて言われていて、ほとんどRPGが発売されてませんでした。

その中で発売されたRPG風すごろくゲームだったから、みんな結構買っちゃったさ！　買った結果どうだったかは語らぬが華だけど、あえて言うならば**チャレンジブル**な出来映えでしょうか？　便利な言葉ですね。

そして時が流れ、『ファルカタ』のほとぼりが醒めたと思った頃、再び世に送り出した『メールプラーナ』がまた懲りずにチャレンジブルな出来で、そのほとぼりがなんとか醒めた頃に『マリーのアトリエ』が発売されてスマッシュヒットとなりました。

そんなこんなで、やっと『火竜娘』の発売に至るという訳です。

これだけ気をもたせた上に、審査のキツいデジキューブのクオリティモニターを見事にクリアしてコンビニ流通に乗り、ヒットした『マリーのアトリエ』の次の作品だ！

いやがおうにも期待は高まります。

取り寄せ不可能？

そして『火竜娘』発売日！

Q「店長、『火竜娘』いっこ下さい！」

A「入荷してません」

Q「じゃあ取り寄せて」

A「そもそもチェーン店本部が**発注してない**から、取り寄せ不可能です」

あれだけ売れた『マリーのアトリエ』の次の作品にしてはおかしいね！

和歌山県にはデジキューブ店がないから東京の知り合いに連絡しました！

Q「コンビニで『火竜娘』買ってきて！」

A「売ってません」

『火竜娘』はデジキューブ取り扱い商品じゃない？ **ということは、まさかクオリティモニターで……**なんて邪推をしているうちに、知り合いの人は結局秋葉原まで出かけて、買って来てくれた訳です。

なぜ秋葉原だったのか？

東京でも**近所のゲーム屋さんでは扱ってなかった**からに決まってるじゃないですか。

フルポリゴンビジュアルノベル的恋愛メンタルアドベンチャーゲーム（そう書いてある）

そういう訳で、さっそくスタート！

おお、音楽は**ゼンゼン面白みはない**ながらも、なかなかいいじゃないですか！ ムービーもいいです、『RONDE』よりは！

『火竜娘』も『RONDE』と同じ方法を使ったポリゴン造形ですが、ポリゴンモデルの作りが多少マシで動きがまともな分だけ、きちんと人間らしく見えます。

さっそくプレイ！ あ、遊べねェ！

上で前進下で後退左右で旋回という、基本的には『バイオハザード』なんかと同じ方式なんです。しかし、小さなものがポツンと置いてあるだけの所に近づいただけで、直接それに触れてもいないのに引っ掛かって進めなくなります。これは、画面中に表示されている物体やキャラクターの当たり判定が実際目に見えるサイズに比べてむやみに大きいせいですね。

そのうえ町人は歩くのがやけに速くて、主人公はダッシュしなければいつまでたっても町人に話しかけられません！ しかも、走るとコントロールが困難！

初めの頃なんか、町人を二分近く追いかけ回したあげく、結局話しかけることができずに逃げおおせられたということすらありました。しかも、街の移動シー

ンはフルポリゴンで描かれているのに、視点はなぜか上から地面を見下ろしたトップビュー固定！　さらにキャラクターをがんばって大きく表示しているので、見える範囲が異様に狭くて自分の現在地がどこなのか把握するのが難しいね！

　そうこう苦労して一時間、いきなり聞き慣れない声が聞こえてきます！　よく見ると、画面に表示されている主人公と同じ台詞を喋っているようです。

　どうやら開始一時間にして、初めて**主人公の声が聞けた**みたいです。

　しかし台詞というより、こいつは朗読だァ！

「二人の主人公が会話するシーンだけは、喋るようにしよう」

　という意図は分かるんだ。

　分かるんだけど、メッセージの書き方も他の場面と同じように画面に表示される**小説みたいな書き言葉**なんですね！

　映画の台本のように**喋ることを前提とした喋り言葉**に変えておけばよかったんだけど、書き言葉のまんまのものに無理やり声をあてるから朗読になっってしまうわけです。

　あと、関係ないかもしれないけど、

「愛に魅せられた男と、恋にまどわされる女が**極上**の愛を求めて物語は進行していく」

　と出て来ますが、ちなみに『里見の謎』もケースに、

「物語を盛り上げる**極上**の音質と音楽表現」

　と書いてありますね。

　こんな場合に「極上」って言葉を使うのは語感として変だから覚えていたんですが、なんか両作品に因果関係でもあるんでしょうか？

ひっそりと勝負！

　ところで、プレステのイベントで配られてた『火竜娘』のパンフレットの最後のページに、

「**原作小説の作家が発売差し止めをほのめかした**」

　という内輪受けネタ記事を、東スポ風に面白おかしく脚色して書いてるけど、これ本当かな？

『マリーのアトリエ』がスマッシュヒットして普通ならばこの勢いに乗じて勝負に出たいところを、秋の新作ラッシュに紛れてひっそり発売された『火竜娘』！

　さすが**ひっそり発売されただけはある**よね！　（A）

ガンダム・ザ・バトルマスター

ジャンル
格闘アクション
メーカー
バンダイ
発売日
95.6.20.
定価
6800円
ランク
★★

星々が人類の第二の故郷となった時代。だが、そこに争いが生じ、各地で略奪や破壊が起こる。人々が自衛のためにモビルスーツに乗り込んだことから、モビルスーツの奪い合い、賞金を賭けられたモビルスーツを狩る「賞金稼ぎ」が出現する混迷の時代に突入した……。格闘アクションである本作でプレイヤーは、『一年戦争』から『逆襲のシャア』までの人気モビルスーツを駆ってド迫力ファイト展開する。

我々の世代の共通言語「ガンダム」

古くはPC-8801用のアドベンチャーゲームから、新しくは次世代機の実写アドベンチャー（顎の割れたシャア！）まで、『ガンダム』関係のゲーム化ラッシュは続きます。その勢いには陰りが見られず、実際のところ、後五年位（無根拠）はゲーム誌から『ガンダム』のタイトルが消えることはなさそうです。

本作は単なる『ガンダム』のゲーム化ではありません。

本作が『ガンダム』なのはモビルスーツのデザインまでで、舞台もストーリーも『ガンダム』世界とは一切関係無い様です。

本作は、『一年戦争』から『逆襲のシャア』までの人気モビルスーツを年代関係なくピックアップ、殴り合いをさせる格闘ゲームです。

いや、本作は「**一八メートルの異形を操る怪獣ゲーム**」であり、『ガンダム』的である以前に『鉄人28号』的なのです。

異常な重量感

前述の通り何度もゲーム化されている「ガンダムもの」の中から、本作をピックアップする理由とは何でしょうか？それは「異常な重量感」であり、「ロボットを見る視点の位置」です。

本作の動きは、異常な重量感に満ち満ちています。

新システム「モーションパーツシステム」で構成されたモビルスーツは、「人型をした機械の一枚絵」ではなく、「腕や足や頭といった、部品によって構成された結果としての人型機械」としての動きを見せます。単に歩くだけでも、腿と膝と足首が別々に動くのです。

そこにあるのは「自分の手の延長としてのモビルスーツ」ではなく「**巨大な力としてのモビルスーツ**」であり、「巨大な鉄の塊」なのです。

こんな「異常な重量感」を持ったモビルスーツ同士が激突するのだから、その迫力は強烈です。

鋼と鋼の、真正面からのぶつかりあい。プレイヤーの視点は「モビルスーツ自身」というよりは、激突する一八メートルの鉄塊を見上げる**一メートル七〇センチの人間。**

前述したように、この視点というのはコクピットが体の中心に位置するモビルスーツというよりは、外部にいて操縦機で操作する鉄人を操るそれに近いといえます。

コントローラーから伝わってくる虚無の「重み」、**実際には存在しないはずの重量**の凄まじさ！

必見の対モビルアーマー戦

本作を「格闘ゲーム」ではなく「怪獣ゲーム」と分類する理由の一つとして、三体の巨大なモビルアーマーとの戦闘が挙げられます。

ビグ・ザム（『一年戦争』のソロモン攻略戦においてドズル・ザビの使用したハマグリに足の生えたような緑色のモビルアーマー）、ノイエ・ジール（『0083』の最終局面において主人公コウのライバル、ソロモンの悪夢ことガトーが使用した巨大なモビルアーマー）、「サイコガンダムMK3」（ゲームオリジナル）の三体。

どいつもこいつも身長がプレイヤーの倍を越える連中ばかり。

ビグ・ザムは**足しか見えない**し、ノイエ・ジールは機体下部の尻尾様の部分しか画面に入らないという徹底ぶり。

ブースターで飛ばないことには、**何がなんだかさっぱり分かりません**。

こんなアナーキーなサイズ差を持った連中が、高みからミサイルやビームやらをばんばん撃ち下ろして来ますので、いきなり虫ケラになった気分。

豪快というか何というか、「格闘ゲーム」の範中を軽く飛び越えてしまっているのは確かです。

ここでも徹底して貫かれているのはプレイヤーの「見上げる」視点であり、「絶対的な力の象徴としてのモビルスーツ／モビルアーマー」という視点です。

単に格闘ゲームの競技性のみを追い求めるのであれば、徹底的にイレギュラーな彼ら巨大モビルアーマー（身長のイレギュラーさはいうに及ばず、三体の内二体は**ガードすることさえままならない**のです）は不要な存在でしょう。

不要どころか、格闘ゲームの競技としての純粋性を崩す異分子といえます。

それでもこの三体が登場する理由というのはやはり、本作には「怪獣ゲーム」という側面があるからでしょう。

行け！怪獣ゲーム『ガンダム・ザ・バトルマスター』

さて、本作の「怪獣ゲーム」としての側面ばかり取り上げてしまいましたが、「格闘ゲーム」的な側面においても見るべき部分は多いです。

ビームライフルなどのいわゆる「飛び道具」はガード操作で防ぐことができません（そのかわり「飛び道具」を食らっても基本的にのけぞらない為、飛び道具を食らいつつ前進するという熱いファイトも可能）。

各機体ごとの「対飛び道具防御」とでも言うべき「バリア」や「避け」を使用しなければならないのです。

「バリア」は「飛び道具は防御できるが、打撃には一切無効」、常に相手の動きを正確に判断する事が必要になってきます。

「避け」は「打撃／飛び道具のどちらにも対応できる万能の防御であるが、効果が一瞬しか持続しない」ので、タイミングを計って使用する必要があります。

それぞれの特性を踏まえてのファイトの構築が玄人好みです。

また、体力ゲージが時間と共に回復したり、ブースターによる飛行で疑似空中戦ができたりと面白い試みも多く、一作だけで終らせるには余りに惜しい素材といえるでしょう。チェックすべし！

（……てな事を書いていたら、「続編発売」のニュースが！　「格闘ゲーム」としての競技性に捕らわれることなく、アナーキーな「怪獣ゲーム」としての続編を超期待！）

（Y）

クエスト・フォー・フェイム

ジャンル
音楽
メーカー
SCE
発売日
97.7.10.
定価
6800円
ランク
★

「Vpick」なる周辺機器が付属、それをギターのピックのように使いながら熱いギタープレイを繰り広げる体感音楽ゲーム。『パラッパラッパー』以来の流行ジャンルだが、本作の主人公はギタリストとして成り上がり、最終的にはエアロスミス（!）とスタジアムで共演することを目指す。エアロスミスの持つ陽性のバカテイストが見事にハマり、最高に燃える内容となっている。

ギタリストになりたい

「BE A VIRTUAL ROCK LEGEND」です。

『mr. BONES』といい本作『クエスト・フォー・フェイム』といい、どうやらアメリカ人ゲーマーには「**ギタリストになってみたい！**」という強烈な欲求があるようです。

本作のジャンルは言ってみれば「音楽演奏ゲーム」。ギタリストとなったあなたは立身出世を目指します。

ギターを弾く感覚を再現する為「Vpick」なる周辺機器が付属しているのが特徴です。

Vpick

この「Vpick」プレイステーションのパッドコネクタに接続する機器で、一言でいうなら「ギターのピック」。

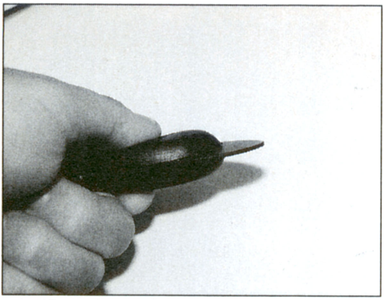
付属のマニュアルの「テニスラケットを抱いている青年の図にビックリ。

ゲームの解説書でテニスラケット抱えて何をしてるんだと思いましたが、要は、「ギターを弾いている感覚を再現するためにテニスラケットを使うといいよ」というサジェスチョン。

テニスラケットはありませんが、幸いにも筆者の部屋には高校の音楽の授業で買わされた**フォークギター**が有りますので、それを使います。

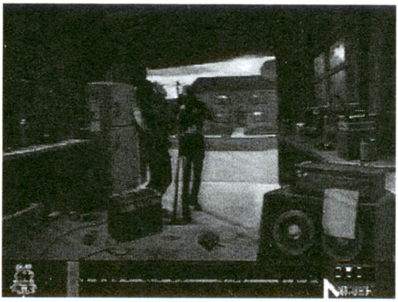
エレキとフォークでは**大違い**ですが。

プレイ開始。……三秒で断念。
理由は「Vpick」でフォークギターの弦を爪弾くとフォークギターの音も鳴ってしまってうるさいという単純かつ説得力に溢れたもの。
階下から家族のドス黒い「気」が伝わってきます。



これが「Vpick」です。プレステ本体に接続して、先のペラペラな部分をピチピチ叩いて演奏していきます。

次は「Vpick」を机の角に叩き付けて音を出す事にします。
再びプレイ開始。……ですが、今度は二〇分で断念。
「Vpick」がパチパチ鳴ってうるさいし、堅い机に叩き付けているので、「Vpick」が壊れそうで心配です（無用の心配だとは思うのですが）。
こうして試行錯誤した末にたどり着いたのは、あぐらをかいた自分の膝に「Vpick」をぶつけて音を出すことでした。
こうすればうるさくないし、「Vpick」が壊れる心配をしなくて済みます。先の爽やか青年の解説書には、
「Vpickを手や足など身体の表面に当ててプレイすると、けがをする可能性があります」
と書かれていますが、まあいいでしょう。
それよりも最大の弱点は「エレキギターを弾いてロック界で立身出世を目指すゲーム」なのに、あぐらをかいて膝を叩いてリズム取りでは**「未開人の音楽」**か**「囲炉裏を囲んで民謡大会」**にしか見え



基本的な演奏は、この画面に従って行います。マークが付いているところでタイミング良く「Vpick」を叩いて音を出していくのです。

ないことです。

演奏の緊迫感

ギターをご存知の読者の中には、「ギターを弾くのに入力機器がピックだけなんて、音程はどうするんだ？」といぶかしむ方がおられるかも知れません。

本作のルールは、乱暴にまとめてしまうと「規定されたタイミング通りに入力する事」。ベースやドラムなど、あなたが担当するギター以外の楽器が演奏する中、規定のタイミング通りに入力すれば自動で曲になります。

『パラッパラッパー』と同系のルールなのですが、本作ではアドリブは奨励されていません。つまり、如何に正確なタイミングで入力、曲を再現するかがポイントとなる訳です。

そのタイミングも自室での練習時には「リズムEKG」の計器が図示してくれるものの、舞台の上などでは「リズムEKG」の力を借りず、自分で暗記して勝負しなければなりません。

本作のキーワードは「公の場所でうまく演奏しなければならない緊張感」で、

「舞台の上で予定とは違う曲をやれと言われる」

「TV番組に出演、その場でリフを耳コピーして弾かなければならない」

「これまで馴染みの無かったアレンジの曲を舞台で弾くよう言われる」

「敵ギタリストとの対決」

などの、対決もの少年マンガの様な緊迫したシチュエーションが多いのが特徴です。

老夫婦にプルカをリクエストされたロックンローラーであるあなた。さあ、どう対抗する？

BE A VIRTUAL ROCK LEGEND

さて「いかに規定のタイミング通りに入力するか」と言ってしまうと何だか無味乾燥な印象を受けられるかも知れませんが、百聞は一見にしかず、一度プレイ

してみて下さい。

特に「リズムEKG」を使用しないでバンドの仲間と練習し、調子っ外れの下手クソだった演奏が**少しずつ少しずつ「曲になってゆく」過程**を味わってみて下さい。

演奏が上達する快感を、コンピュータの助けによって短時間においしい所取りができるのですから流石は「VIRTUAL ROCK LEGEND」を名乗るだけのことはあります。

「Vpick」が無くても、コントロールパッドのLかRのボタンを押すことで入力が可能なのですが、それでは余りにも「ゲーム」的に過ぎます。

「Vpick」を使い早弾きのフレーズに手を痛めて始めて、本作の面白さを知ったことになるといっても過言ではないでしょう。

こうして少しずつ腕が上がり、レパートリーが増えて行くと出世することができ、TV番組で勝ち抜いて商品を貰えたり、エアロスミスと競演できたり（本作は**「エアロスミス」という価値観**で貫かれており、最終目的は勿論「エアロスミスとスタジアムで競演すること」です）します。

正に立身出世物語。

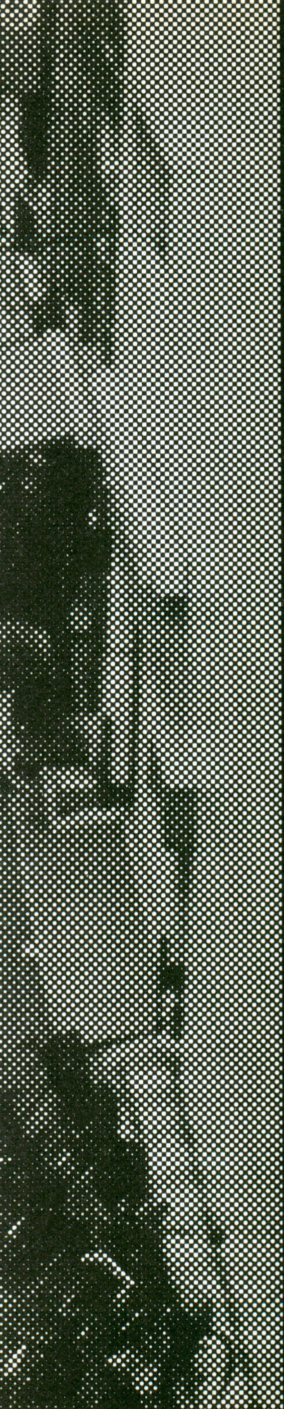
しかも親切なことにDISK2から立ち上げる「オープンアクセス」モードでは、普通順繰りに勝ち抜かなければならないステージを自由に行き来する面セレクトの様なことも可能になっています。

専用の周辺機器が付いているようなクセのあるゲームでも、きちんと間口を広く取っている辺りは非常に好感が持てます。

最初は「オープンアクセス」で曲を弾く楽しみや「Vpick」の使い方を学んでから本編にいくのが理想的でしょう。

繰り返しますが、百聞は一見にしかずです。

一度「VIRTUAL ROCK LEGEND」を味わってみて下さい。 **(Y)**

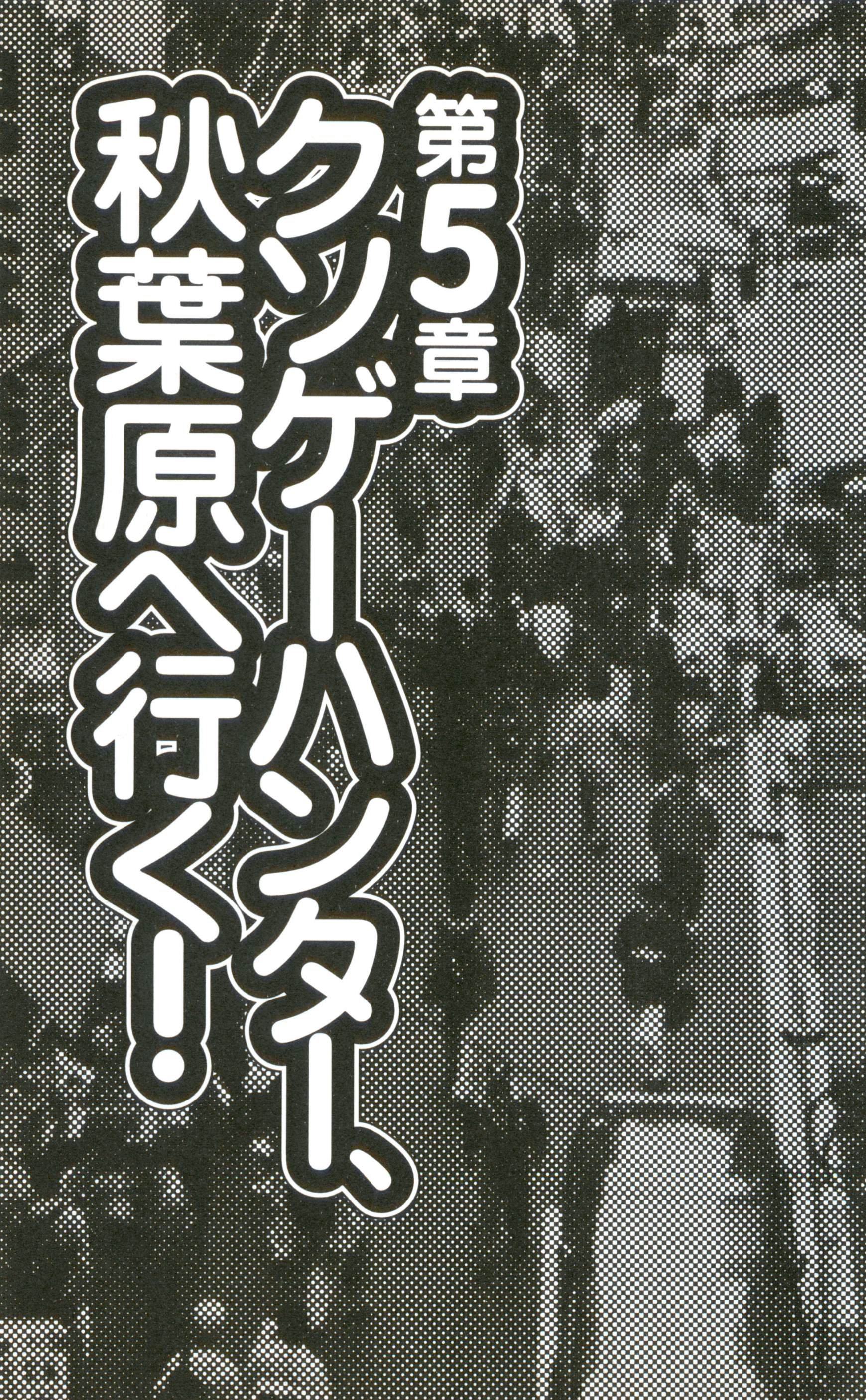


Chapter 05

KUSO-GAME HUNTER GO TO AKIBA

「ゲーマーの聖地である
秋葉原(通称アキバ)。
『エアーズアドベンチャー』が
ワゴンセールになり、
『デスクリムゾン』が
定価でしか入手できず、
『セングラ』体験版が
1万5千円で売られているアキバに、
クソゲーハンターの2人が潜入!
最新ゲーム事情を斜めに斬る!」……
という当初の企画意図を大幅に逸脱。
「クソゲーハンターって何者?」
「文句ばっかり言って、
こいつらホントにゲーム好きなの?」
という疑問に正面から答える、
愛と感動の15時間ドキュメント!
(になりました、結果的に)

第5章 クソゲーハンター、秋葉原へ行く！



クソゲーハンター、秋葉原へ行く!

第二部 秋葉原電気街(一一時一五分〜一七時一五分)

アキバへ帰還!

その日は九七年一一月一六日だった。

一一時一五分に太田出版で待ち合わせ。前日の午前三時まで続いたこの本の構成会議の疲れで、「クソゲーハンター」こと俺&箭本、そして編集部Hという取材スタッフ全員の顔面が土色に変色している。朝っぱらからイイ感じの仕上がりだ。

しかし! アキバの駅に降り立ち、改札に近づくにつれ俺の顔に生気が戻り始める。

「俺は帰ってきた! アキバへ!」

一〇ヵ月ぶりに戻ってきたアキバはマジでたまらないね! この空気は俺のためにあるようなもんだ。しかし、取材そっちのけでアメリカのレアゲームマシン、つまりアメリカですらロクに売れてないマイナーマシンの「game.com」を買いに来たと分かる俺の露骨なはしゃぎように、

「アンタも好きやねぇ」

と箭本はすっかり引いている。アキバの匂いは最新型の電化製品の匂いで、空気にはハイテク属性の

元素が満ち満ちてるってのになんで冷静でいられるかなぁ、キミは？

「(大阪の) 日本橋の近所やからね、僕のバヤイ」

悪かったたな。

でも屋久島の原始林の空気よりアキバやポンバシ(日本橋) のサイバーな空気の方がリフレッシュするのが、俺たちクソゲーハンター。箭本も調子が出てきたみたいだ。

俺はさっそくロッカーに荷物を放り込み、アキバ名物の伝言板を鬼チェック！

前回来たときは「合い言葉はBee！」っていう、バカでダメでスカなメッセージが溢れてたものだが、今回はナシ。ちなみにこれは「ツインビーパラダイス」というAMのダメ人間養成番組で、女声優のキャッチーな声がオタクのIQをガンガン下げているので有名だった番組だ。一時期は東京中の伝言板にこの文字が踊っていたもんだ……って、なんで知ってるんだ、俺は (関西在住)。

代わりに暴力団 (この文字しか読めない) がどうとか、デンパ入ってるメッセージを発見。アキバの空気に当てられたんでしょうか？

『ウルティマオンライン』大ブレイク！

一一時三〇分、最初に入店した「ラオックス」は、ゲーム関係の資料が豊富。入店後いきなりトイレに行くふりをして、ゲームの開発資料本『黙示録』『世紀末』『地獄』の三冊を購入。朝から清々しい取り合わせに我ながら関心。

ゲームの開発資料をチェックしてご機嫌な俺と、何も知らずに店頭でプレステ用のレーシングゲーム『グランツーリスモ』をプレイしながら待っていた箭本は、四階のパソコンゲーム売り場に直行。

そこには、「『ウルティマオンライン』(以下・UO) 入荷しました」の張紙が！ しかも山積み。

俺の強力なプッシュに呑まれ、マックユーザーのはずの編集部Ｈ、ＵＯを購入してしまう。
「世の中には二種類のゲーマーがいる。ＵＯを遊ぶ貴族と、そうでない平民だ！」
という一言が、かなりこたえたようだ（さすがは無駄にプライドの高いマックユーザー）。
俺は俺で、後先考えずにいきなりマイクロソフトのジョイスティック「フォースフィードバックプロ」を購入。これが一万七〇〇〇円もするだけあってメチャメチャ重く、後でたっぷり後悔することになるが、このときはこの重みも嬉しさの重みだった。しかし、ここには捜していた海外で話題の残虐行為推奨ゲーム『ポスタル』と『カーマゲドン』が売ってなくてちょっと失望。
もともと海外ゲーム（以下・洋ゲー）に興味の薄い筒本は、俺には関係ないもんねって具合に暇つぶしにデモ機の『マーダーデスキル』をプレイし始めるが、そのあまりに素晴らしい出来に、いきなり洋ゲーに転んでしまう。
「アメリカ万歳！」
という身も蓋もない言動に走り始めたヤツは、これからＳＴＵＦＦな洋ゲーを買い漁るのだろう。洋ゲーはマシンパワーを要求するので、高級ＷＩＮ95マシンの購入に原稿料の全てを使うと言い出す。
俺がこの取材に来た真の理由「ｇａｍｅ．ｃｏｍ」を扱っているであろう唯一の店「メッセサンオー」に到着。この店は海外系家庭用ゲーム機関連の商品が多く、他にはアーケードゲーム基板なども扱っている。ディープな研究本系の同人誌も取り扱っていて、値段もそこそこに手頃。
アキバに来るたびにチェックしている、クソゲーハンターなじみの店だ。まあ店の方は全然そうは思ってないだろけどな。フェフェフェ。
俺は大喜びで「ｇａｍｅ．ｃｏｍ」を探すが、ど

こにもない。それどころか海外ゲームのコーナー自体も消滅していた。ここは、実はアキバでいちばん海外ゲーム雑誌が安い店でもあったんだが、その海外ゲーム雑誌すら全くない。ガッデム！

「メッセサンオーは俺を見捨てるのか⁉」

「海外ゲームの取り扱いは隣の店舗になります」

急いで隣の店舗に行くが、こういうときはダメだね。結論から言えばやっぱり入荷していなかった。しかし入荷してなかった理由がイカす。

「現在対応ソフトが一本も発売されていませんので入荷を見合わせています」

ガックリ。ジョイスティックが重くなってきた。

『セングラ』体験版に遭遇！

一二時一五分、俺の記憶では関西系のオタク系ショップ「ぽち」のテナントが入っている雑居ビルに侵入。この雑居ビルには、一部ゲーマーの間で「肌色系」と呼ばれるエロゲー・ギャルゲー・美少女アニメなんかのフィギュアやエロ同人誌、キャラクターグッズなどの商品を扱うショップがひしめいている。

この店では特に、やけに出来がいい『センチメンタルグラフィティ』（以下・セングラ、詳しくは二〇〇ページ）のフィギュアが目立っていた。パソコンのエロゲーも結構多い。

いや。多いどころかむしろ、もっとディープなエロ同人ソフトを売っている。

綾波はチンコ触手に犯されてるわ詩織はチンコ汁まみれになってるわティファの乳首はやたらと長くて小学生のチンコみたいだわというような感じの、大変な騒ぎの内容だ。

肌色の殿堂と呼ぶにふさわしい、まさに男の楽園だとは思いませんか？　そんな楽園イヤだけどさ。

俺がそんな魔窟の雰囲気を楽しんでいるのに、ビ

ル内に澱んだむせかえるような毒の障気に当てられた筒本が、
「このままここに在続けると俺まで魔物になりそうだから出ていきたい」
と泣きを入れ始めたので、潮時と判断せざるを得なかった。残念。
しかし肌色の殿堂から退散するとき、編集部Hの顔がやけに名残惜しそうだったのが印象的だったと言えるな。
一二時三〇分、「ソフマップ本店」着。偶然にも店の前には『セングラ』の体験版がセットアップされていた。もちろん体験版の前は黒山の人だかりで、当然男ばっかりだ。
その横を通り掛かった外人のちょっとばかし年配のカップルが、露骨に嫌そうな顔をして去って行った。この集団の放つフォースの肌色の暗黒面を感じ取ったようだ。

風流なものを見物したあと、店内に入る。そこで俺たちは『オリビアのミステリー』を発見、速攻で購入する。これはどういう種類のゲームかというと、絵がすごいゲームだ。
ちなみにレビューは三八ページです。
次に、筒本も編集部Hも見たことがないというので『里見の謎』のパッケージを見せる。新品のビニールの上に貼ってある「おすすめRPGシール」に一同爆笑。
だってこれ、メーカーが出荷段階で貼ってるんだぜ？　このゲームは、詳細をレビューしているので二二八ページを参照してほしいが、とにかくそういう出来のゲームだ。それに「おすすめRPGシール」を貼るというところに漢気（おとこぎ）を感じる。
一三時〇〇分、あまりにも直球ド真ん中な名前に惹かれて「美少女学園」に到着。
「最近変な人が多いので、お気を付け下さい」

の注意書きがあった。ひとしきり爆笑するが、ここでもやはり障気に当てられすぐに退散。
その後、同じ建物内のフライトシミュレータ専門店「インターセプト」に向かう。店主が感じのいい初老の紳士で、店内の雰囲気はややマニアックで質素ながらも、どことなく上品だ。
しかしこの店主も相当な趣味人らしく、ことフライトシミュレータに関しては俺のような半端者のオタクでは足もとにも及ばないほど詳しい。
それにゲームそのものよりも、グラフィックカードやコントローラの類が充実しているあたりが「分かってらっしゃる」という塩梅で、まことに感じが良い。
む、なぜかじじむさい文体になっているのはこの店の客層が三〇代後半以上という比較的高めの設定になっているせいだろうか？　でもこんどジョイスティックを買うときは、ここにしようと思う。

露天でイミュレーター発見！

一三時三〇分、「ザ・コンピュータ館」にて海外雑誌あさり。海外のゲーム開発者専門誌『ゲームデベロッパー』を見て箭本驚く。俺は一時期買っていたから知っているけど、日本にもこんな種類の雑誌があってもいいのになぁ。
次に手に取った海外のゲーム雑誌『ダイハードゲームファン』に載っていた「顎の割れたアメコミマッチョな『ファイナルファンタジー7』のクラウド」の投稿イラストを見て一同驚愕！　しかも投稿したのが一〇歳のガキだと知って二度目の驚愕!!
もともとクラウドは線の細い耽美系の美青年なんだが、アメリカ人には線の細い美青年という概念は存在しないのか、それともこの顎割れマッチョがアメリカの美青年で日本とはあまりにその概念がかけ離れているのか、やっぱりガキとはいえ数百年に渡

って肉食を繰り返したバックボーンを持つ外人にはこう捉えることしかできないのかとカルチャーギャップに悩みまくる。
一三時四五分、「CD-ROMパラダイス」と「レーザー5」の場所を調べるため「T-ZONE」にて雑誌漁り。広告を発見してメモして何も買わずに立ち去る……つもりでいたが、さすがに悪いから一人こっそりと『エッジ』『ゲームプロ』『エレクトロニック・ゲーミング・マンスリー』の海外ゲーム誌三冊を買っていく。
その後、「CD-ROMパラダイス」を探すも発見できず。ウロウロしている内に箭本が、裏通りの怪しい露店に出ているPCエンジンのエミュレーター(一枚のCD-ROMに何十種類ものゲームが入っている。もちろん非合法)に、よせばいいのに興味を示し出す。
箭本は意を決して購入しようと声をかけたが、日本語の怪しいアジア系外国人の店主に連れ去られていった。俺と編集部Hは当然、にこやかに手を振って見送ってあげることにする。
「これで、事件にでも巻き込まれてくれたらいいネタになるのに」
とか何とか言ってる内に、五体欠けたところもなく箭本帰還。残念。ただし冷汗まみれ。その恐怖の体験を俺に語るも、爆笑されて終わりだったせいか不満そうだ。
もちろん、そのサマが一番面白かったのは言うまでもないだろう。

世も末ゲーム『ポスタル』『カーマゲドン』購入!

一四時四五分、携帯で場所を確認して洋ゲー専門店「CD-ROMパラダイス」に到着。昔オウムの店、マハポーシャが入ってた雑居ビルやないか!
そういや、オウムの偽装ショップは三つか四つに

分裂して、いまだに元気に活動してたっけ。あの顔色の悪いビラ配りの連中も、相変わらず死にそうな顔色で死なずに頑張ってるみたいだ。がんばれオウムの勤労青年！

だけど今度テロったらブッ飛ばすヨ。

店内でさっそく洋ゲーをあさり始める俺と笥本。UOは売り切れているようだ。別にもう持ってるから買うつもりはないが、改めてその人気を再確認。

そしてほどなく『ポスタル』を発見してニンマリ。この『ポスタル』は英語の意味としては郵便配達人なんだけど、早い話も遅い話もなく「神から毒電波を受けて人を射殺しまくるライフル魔」が主人公のゲームだ。

じゃあなんで『ポスタル』なのかというと、「神から毒電波を受けてライフル魔になる」ということ自体を「ゴーイング・ポスタル」と言うからだ。

俺はさらに『カーマゲドン』を見つけ、パッケージに印刷されたいかにも極悪人げな主人公らしきパンクスの顔を見て、メチャクチャ嬉しそうな顔をしている写真を撮られてしまう。だってこれ、商品ポップに、

「通行人を轢くとボーナスが入るレースゲーム。連続で殺してコンボボーナスやバックで轢いて特別ボーナスを狙おう！」

とか書いてるし。もう笑うしかないでしょう。

こんな無茶苦茶な取り扱い商品と小綺麗に整理された店内、店員のお姉さんとのギャップに、後で改めて考えてみても驚くよなぁ。

一五時二〇分、同じく携帯で確認して「レーザー5」着。J-WAVEの流れる店内はアウトドアショップのようで、至ってさわやかな雰囲気が満ちている。

洋ゲーショップは、扱ってるゲームのえげつなさに比べて店構えはおしゃれで客層も肌色系ショップ

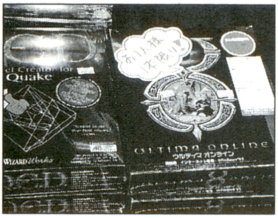
より小綺麗なことが多い。謎である。
さて、人気のUOだが「『ウルティマオンライン』お一人様一本限り!」の表示あり。やっぱり、どう考えても大流行だということを改めて実感する。
この店での収穫は、俺は『ヘクセン2』で箭本は二〇〇円で売ってたクソゲーだった。なんのゲームだか忘れたが、実は俺はそれがクソゲーだったたってことだけは最初から知ってたのだ。家に帰ってから悲嘆に暮れる顔がリアルに思い浮かぶ。フォフォフォ(編集部注:それは『ネオ・ハンター』というゲームで、箭本氏は「洋ゲーなのにアニメ絵だったからドキドキした」という感想を語ってくれました。)。

「ゼット」でファミコン漁り

一六時四五分、「トライソフト」着。〝ソフト〟と名の付く店内は、『ヤマトより愛をこめて』(佐々木いさおバージョン!)が朗々と流れる濃い雰囲気で、どっちかというと肌色系のテイストが漂いまくるアメコミ中心の店。
アメコミと洋ゲー、同じようなモンだと思うんだが何か違うのか。やっぱりあれかね、海外で出てる日本のエロマンガ家の本は日本なら墨で消されてるところを墨消し前の状態に復元して発売してるから、それ目当てなのかね。
アキバにはこの手の店も集まってるんだから、ホント退屈しないよなぁ。
一七時一五分、取材の締めくくりとしてアキバの顔「ゼット」着。本当に狭い店内にビッシリ並ぶ中古ゲームの壁・壁・壁。ここで『スーパーリアルベースボール(箱、説明書付)』を二八〇円で入手。「ゼット」はファミコンソフトも充実していて、クソゲー探しには事欠かない。この本で紹介したゲームなら、概ね二〇〇〇円前後でゲットできるはずだ

から、是非とも足を運んでみてほしい。
　その「ゼット」の上の階はエロゲー専用フロア。「CD-ROMパラダイス」や「レーザー5」に比べて素晴らしくアブノーマルな雰囲気で、その差に改めて唖然となる。
　ここで編集部H、意を決して『しゃぶり姫』というエロゲー以外の何者でもないタイトルの肌色系作品を片手にレジへ！
　UOとエロゲー。

　今回のアキバ取材は、一人の誇り高きマックユーザーをWIN95に転ばせてしまったようだ。
　努めて平静を装いレジに並ぶ後ろ姿に、
「一般人はすぐこれだ」
　と笑う前本。
「でもな、キミが持ってるそのゲーム、めっちゃ腐ってるで」
　そんな言葉が出かかったが、優しい性格の俺は、それをグッと飲み込んでやった。
（A）



『ウルティマオンライン』大ブレイク！力強く「1本限り」と書いてある。

『セングラ体験版』に群がる男子たち。偶然にも、この日が解禁日だった。

世も末ゲーム『カーマゲドン』を手に、ものすごく嬉しそうな顔の阿部氏。

路上に出ているパソゲーを吟味する前本氏。この後、外人に誘われてしまう。

クソゲーハンター、秋葉原へ行く！
第二部 ルノアール秋葉原店（一八時〇〇分〜二二時〇〇分）

取材を終えて

——いや〜お疲れ様でした。朝集合した時は全員疲れ切ってて（笑）どうなることかと思いましたけど、いろんな店取材できて良かったですね。なんか、僕もたくさん買い物しちゃったし。

箭本（以下**Y**）　やっぱり実際に歩いてみると、いろいろ欲しい物が出てきますね。

阿部（以下**A**）　そうですね。このコントローラー、メチャメチャ重かったですわ（笑）。

——だってさ、朝イチで入った店で買うからなあ（笑）。

一同　（笑）

——今日予定してた取材は一応これで終わりなんですけど、せっかくの機会なんで、なんかダラダラ話しましょうよ。テレコ回してますから。

A　いいネタ出て来るかも知れませんしね。

——そういうのもあるし、あと「クソゲーハンター対談」みたいなページがあっても面白いかも知れないし。阿部さん的に、今日の収穫っていうと何ですか？

A　そりゃ『ポスタル』でしょう。主人公が「地獄の郵便配達人」で、神の啓示を受けて死をプレゼントする」というゲーム。「GO！ PO

STAL」とか書いてある（笑）。

——酷いなあ（笑）。

A 酷いんですよ（笑）。（ジャケット裏の画面写真を指差して）パレードの人の群れに火炎瓶投げてるんですよ、主人公が。みんな、火ダルマですやん（笑）。

Y でも最近のゲームの傾向なんですけど、悪いことすると「減点！」っていう制限をつけた上で「プレイヤーが好き放題できる」というのはあるんですよね。

A 日本の場合は悪くない人を殺したら一ミスになるけど、外国の場合は点数を引かれるだけやから。すごいゲームになるとね、点数を足されたりするし（笑）。例えば、この『カーマゲドン』（と言ってゲームを取り出す）。

Y ゲームのシステムを簡単に説明すると、これは主人公が人を轢けば轢くほど点数が入るというレースゲームです（笑）。

——酷すぎませんか、それ？ どこのゲームなの？

A イギリスです。これはイギリス本国ではそのままじゃ発売できなかったらしいですよ、あまりにも残虐すぎて。

——ちょっと見せて（と言ってマニュアルを読む）……酷いなあ、「連続で轢いてコンボ・ボーナス！」だって……ハハハハハ……何なんだ、これは（苦笑）。

A 笑えるのはね、イギリス人は『カーマゲドン』みたいなゲームを作ってるくせに「洋ゲー」という括りをするとメチャメチャ怒るんですよ（笑）。「アメリカのゲームと一緒にするな！」いうて。「どっちか言うとアメリカより日本に近いやろ、イギリスのゲームは」って言うんやけど、『カーマゲドン』とどこが近いんや！という（笑）。

——『カーマゲドン』はイギリスだよね。『ポスタル』は？

A アメリカです。『モータルコンバット』もアメリカです。

——全部、同じじゃん（笑）。

一同 （笑）

A 『モータルコンバット』から始まって『カーマゲドン』にとどめを指す、洋ゲーの流れ（笑）。こういうゲームを平気で作ってしまう外人っていうのは、ホンマに何者なんですかね？

Y 外人は欲求に率直なんじゃない

ですか？「人をメチャクチャに殺してみたい！」だとか「車で人を轢き殺してみたい！」だとか（笑）。そうとしか思えん。

A 「頼む！ その理由を日本人の俺に教えてくれ」いうてね（笑）。

――文化圏……生まれ育った環境の違いなんですかね？ 例えば、日本で生まれた子供をアメリカに連れて行って育てたら、彼は『モータルコンバット』や『ポスタル』みたいなゲームを作るようなメンタリティを獲得するのかしら？ 日本人には決して理解し得ない感性を（笑）。

A 逆パターンも考えられますよね。アメリカで生まれた子供を日本で育てたらアニメ絵でエロゲーを作るようになるのか、という（笑）。

一同 （笑）

A 日本人の僕らは「洋ゲーは残酷や！」とかムチャクチャ言うてますけど、今日『センチメンタルグラフティ』体験版に群がるファンの近くを通った外人さん、覚えてます？

――外人のカップルね。

A おそらく異常に濃いオーラを感じ取ったんでしょうね、逃げるように去って行ったでしょう（笑）。

一同 （笑）

――ああいうのを見て、外人は「日本のゲームはハレンチだ！」とか言うのかな？

Y でもね、根本は同じやと思うんです、ギャルゲーにしたって。ギャルゲーが売れてるのも「かわいい女の子と夢のような恋愛ができる」という意味がある訳で。その願望を実現する最新型のツールが、おそらくゲームなんですよ。これは万国共通なんじゃないですかね？

A 残酷に行くかエロに行くか、というね。

Y そうそう。

――『センチメンタルグラフティ』ってサターンから出るんだっけ？

A そうですよ。当たり前ですやん（笑）。

――そうかそうか。ギャルゲー専用マシン・セガサターンだもんね。

Y そんなこと言うたら、セガマニアに刺されますって（笑）。

一同 （笑）

謎の外人登場

A メガドラユーザーだった俺たちには、今のセガっていうのは、ホン

マにたえ難い状態なんやけどね……

え？　何？

謎の外人　スミマセン……エイゴ……。

——エイゴ？　ああ、英語。イエス、英語、ＯＫ。

謎の外人　I hear you talkinng about SEGA games.

A　ホワァット？

謎の外人　You talking about SEGA games?

——SEGA？　ああ、セガのゲームね。ＯＫ、ＯＫ。

謎の外人　I try to find very old japanese game systems. But it's very expensive in Akihabara. So do you know where I find an old japanese game?

A　……「安いゲーム機がないか」いうことやね。

——ゲームのソフトじゃなくて？

謎の外人　Soft, Yes.

A　ホワァット・カインド・オブ・システム？

謎の外人　Everything!　ナンデモイイ。ネオジオ、デモイイ。

A　ネオジオでもいいんかい（笑）。

Y　ゼットなんかどうですか。

A　ドゥ・ユー・ノー・ゼット？

謎の外人　ゼット、ハ、スゴク、タカイ。

A　ゼットは高いのか……この人、バイヤーかな？

謎の外人　アタリ。

——ああ、なるほどね……もっと安いとこ……ある？

A　千葉とか。

謎の外人　チバ？

A　そういう田舎のゲームショップに行けば。

Y　郊外の量販店。

——郊外だから……英語で何ていうんだろう？（笑）

謎の外人　ナマエ、シッテマスカ？

A　ちょっと分からないけど、チェーン店でね……ワンパクコゾウ。

謎の外人　ワンパケ？

A　ノーノー、ワ・ン・パ・ク・コ・ゾ・ウ。

謎の外人　ワンパクコゾウ、OK.

A　あと何があったかな……とにかく新宿とか、そういう店の方がいいかも知れない。新宿の色々な店に行ってみると。秋葉原にはマニアが多いんで、そういう昔のソフトは残ってないと思います。入ってくるのも多いけど、出て行くのも早いので。

謎の外人　ゴメンナサイ、ニホンゴ、ダメ。

A　「集まる」って何ですかね？

――うーん。

A　……メニイゲーマーズ・ビジット・トゥ・アキハバラ。

謎の外人　Yes.

A　メイビー・ゲーマーズ・ディドゥント・ゴー・シンジュク・アンド・イケブクロ。イフ・ユー・ウォント・バイ・オールド・ジャパニーズゲームズ、ユー・ハフ・トゥ・ゴー・ゼア。

謎の外人　OK, Thank you very much. ドモ、アリガトウ。

一同　いやいや。

バイヤー？

A　……彼はバイヤーなのかな？

――「バイヤーか？」って聞いたら、「アタリ」って言ってたけどね。バイヤーっていったら、こっちで安くゲームを買って向こうで高く売る人なんだろうけど……本当にゲームのバイヤーって秋葉原に来てたりするんだね。

Y　でも「高い」言うてましたけどね。

――いや、実際そうなんだよ。本当に安いゲームを買おうと思ったら、意外と郊外なんだよね。

Y　秋葉原には、ゲーマーが集まって来ますからね。

――今日みたいな取材には秋葉原の方がいいんだけどね、効率が良くて……（自分の席に戻って、連れの日本人女性と英語で会話をしている謎の外人を見て）ダメだ、自分が意外に英語が喋れないことに気づいてしまった（笑）。でも、この乱入はいいな。良かったね、テレコ回しといて。どっかで記事にしましょうよ。

A　まあ「郊外に行けば」っていうのが伝わればね……（連れの日本人女性に声をかけて）地方のファミコンショップってあるでしょ？

女性　ええ。

A　そういうのに行けば、ある程度の古いゲームは残ってると思います。

女性　（謎の外人に英語で説明して）関東近辺だと、どの辺ですか？

A　千葉とか埼玉とか……。

――あのお姉ちゃんに説明した方が早かったんじゃないの？（笑）

A　あのお姉ちゃんを摑まえる方が（笑）。

――お姉さんに通訳してもらえば良

かったね。

A （女性に声を掛けて）彼は、日本に買い付けにいらしたんですか？

謎の外人 それが目的の旅ではないんだけど、今回たまたま日本に来たんで、古いゲームをたくさん買って向こうで売ろうかと思ってるんだ。

A じゃあ、アメリカに絶対ないようなゲームの方がいい訳ですね？

謎の外人 ナンデモ。どんなにつまらないゲームでもいい。

Y へー。

――案外、同じ様なこと考えてるかも知れないね、僕らと（笑）。

Y ちょっと話聞いてみません？

――そうだね。それは面白いかも知れない。

A （二人に声を掛けて）良かったら、ここで話をしませんか？ なんか面白い話ができると思うんで。

クリス・ベーカー

（ガサゴソと移動してくる二人。さっそく自己紹介）

謎の外人 僕の名前はクリス・ベーカー、ニューヨークから来ました。僕のインターネットのホームページアドレスは「superfami. com」です（と言って名刺を差し出す）。

Y ホンマや、「superfami. com」や（笑）。

A 俺たち今ね、某出版社の……。

――いいよ、別に言っても。

A 俺たちね、太田出版っていう出版社から出す本の打ち合わせをしてるんですよ。

――ゲームの本を作るんですよ。

クリス（以下**C**） ホント？ ホントデスカ？

A しかも、つまらないゲームの。

――今、安く売っちゃってるようなね……「クソゲー」って分かるのかな？

Y ワースト・ゲーム？ ストレンジ・ゲーム？

C Boring game.

一同 ボーリング・ゲーム！

A それで俺たち「クソゲーハンター」って名乗って、そういうゲームを紹介しようと思ってるんですよ。

C 本当に？（笑） 僕も日本の古いゲームについて、ニューヨークのホームページで紹介したいと思っているんだ。

A 日本の古いゲームね……『たけしの挑戦状』とか？（笑）

C　それは何ですか？

——ビートたけしさん……北野武さんってご存じですか？　映画監督で有名な。

C　Of course, Yes.

——北野武さんが作ったゲームで、伝説的につまらないと言われているゲームがあるんですよ。

C　本当!?　それは初めて聞いた。

——その本の取材を秋葉原でやってて、僕らはこれを二八〇円で買ったんですけど（と言って『スーパーリアルベースボール』を取り出す）。

C　これもクソゲーなの？

A　これは、ものすごいクソゲーです。

C　ハハハハハ（笑）。スゴイ、ツマンナイ？

A　イエス、つまんない。俺たち、クソゲーハンターだから（笑）。

C　（笑）何のために、そういうクソゲーの本を作るの？

A　いや、クソゲー自体はつまらなくても、クソゲーを語るのは面白いからです。例えば、一〇〇〇円でゲームを買ったとします。そのゲームがつまらなくて、自分にとって二〇〇円の価値しかない。そしたら八〇〇円分の悪口を言って、楽しむのが目的なんです。

C　OK, I get it.（笑）

A　新しい価値観を創造するために、俺たちクソゲーハンターは日々戦っていると。

C　OK.（笑）

3DO

C　アメリカにもクソゲーはたくさんあるよ。アタリは七〇～八〇年代にはすごくポピュラーだったけど「アタリショック」があってダメになっちゃったしね。アタリはクソゲーばっかり出してたから。今、一番ダメなハードって何だと思う？

A　ダメハード（笑）。

Y　バーチャルボーイとか？

C　ンンン!?　Maybe not！

Y　メイビー・ノット？　違う？

C　『ワリオランド』はよく出来てたから、バーチャルボーイは違う。

Y　（笑）よう知ってんなあ……じゃあ3DO。

C　OK！ Yeah！ 3DO is bad！

一同　（爆笑）

女性　え？　３ＤＯって何？

――３ＤＯってあるんですよ、松下が満を持して出したハードが（笑）。

Y　これが最高にコケたハードなんですよ（笑）。

女性　松下ってゲーム機出してたんだ。よく知ってるね、クリスも。

A　そりゃアメリカ開発のマシンだからね。

C　『サムライスピリッツ』はすごくいいゲームだったんだけど、３ＤＯだとファイトに入る前のロード時間が長くて、そこがダメだね。あと３ＤＯはデザインが悪いよ。

ゴールドの価値

C　僕はニューヨークから来てるんだけど、僕の友達のゲームの好きな奴は「お金あげるから、日本のゲームを買ってきて」って言うんだよ。

Y　だったら日本でしか買えない、日本独自のゲームがいいんですか？

C　日本でしか発売されてないゲームが圧倒的に多いんだよ。日本でゴミみたいなクソゲーでも、アメリカではゴールドの価値があるんだよ（笑）。

一同　ゴールド（笑）。

C　前に日本のゲーム屋さんが僕に無料でくれたゲーム機があったんだよ、「これは壊れてるから」って。でも僕は直すのが得意だから、直してニューヨークの友人に見せた。ファミコンのディスクシステムなんて誰も見たことがなかったから、みんな驚いていた（笑）。

A　格闘ゲームを買うんだったら『トバル２』とかどうですか？

C　このあいだ買ったんだ。

A　セガサターン・キーボードなんかは？

C　それは売ってるよ、アメリカで。

Y　ファミコンのロボットは？　あかん、だんだんマニアックになってる（笑）。

C　それもアメリカで発売されたけどマニアの間ではあまり価値がないんだ。三〜四〇〇〇円の価値がある程度かな。秋葉原でファミコンのキーボードも見つけたんだけど、同じ理由で僕は買わなかった。

Y　じゃあね……ファミリートレーナーは？

A　ファミリートレーナーはあると思う。それはアメリカでも売ってるやろ。

C それは僕も持ってる。

一同 すげー！（笑）

Y やっぱりどうでしょう、ジャパニメーションのゲームなんか喜ばれるんとちゃいますか？

A 『エヴァンゲリオン』とかね。日本で売ってる『エヴァンゲリオン』のゲームなんか、どうですか？

C 『エヴァンゲリオン』はアメリカで人気になりつつあるから、みんな買ってるんだよね。専門店に行けば、普通に売ってるよ。

バイオレンス

A そっか、だったら『ポケモン』とか買って帰ったらどうですか？

C 僕はプレイしたことないんだけど、それはアメリカでも知られているよ。それはクソゲーなの？

A クソゲーじゃないです。そーか、クソゲーの方がいいんや。

――『デスクリムゾン』は？（笑）

A 『デスクリムゾン』……ワーストゲーム（笑）。

C 『デスクリムゾン』？　何のゲーム？

A サターン。

C サターン⁉

A ワースト・オブ・サターン！

Y キング・オブ・ボーリングゲーム‼

C 分かった、探してみよう（笑）。ワタシ、オモウ、ゼッタイ、『BATMAN』ノ、ゲーム、ハ、ゼンゼン、ツマンナイ。

Y ……全然、つまんない？

――『バットマン』のゲームが？

一同 （爆笑）

C アクレイム、ノ、ゲーム、ゼンブ、ホトンド、ツマンナイ。

Y ああ、やっぱり。アメリカ人も満足してる訳じゃなかったんや（笑）。

C Oh, Yes.

A そうなんか。アメリカ人はアレを楽しんでるのかと思ってた（笑）。

Y だからアメリカ人にとってはね、日本人の僕たちが「どこが面白いのか分からない」ゲームでも、なんか特別な理由で楽しめるんだと思ってたんですよ。アメリカの人たちはね（笑）。

A 俺たちは「アメリカ人っていうのは、なんておかしな人たちだろう」と思ってたんです。さっきも、そんな話をしてたんですよ（と言うつつ『ポスタル』を取り出す）。ルック、ディス。

C　ンンン……『ポスタル』……これは酷いゲームだ（苦笑）。これは僕にも理解できないんだ（笑）。

一同　（爆笑）

C　『モータルコンバット』はアメリカの格闘ゲームなんだけど、もう最悪だね。動きはスローだし、血はドバドバ流れる。本当に、ものすごい量の血がね。そんな残虐なゲーム、僕は嫌いだ。

A　『モータルコンバット』はアメリカのゲームセンターでも、やっぱり人気あるんでしょう？

C　ニューヨークには、あまりゲームセンターというのがないんだよ。郊外にはあると思うんだけど、ときどき店の外に一つとか二つアーケードゲームが置いてあるだけなんだ。

Y　でも、すごくヒットしてますよね。

A　じゃあ、なんでアメリカ人は買うんですか？　あんな酷いゲームを。売れるから開発するんであれば、なんでアレが売れるんですか？

C　アメリカで中心になってゲームをプレイするのはティーンエイジャーで、それは今も昔もそうなんだけど、そういう若い男の子の最大の欲求は「お母さんが嫌がることをする」ことなんだ。だから『モータルコンバット』や『ポスタル』みたいな過剰にバイオレンス、大量の血が流れるようなゲームをやってしまうんだと思う。親に反抗することだったら、何でも好きになってしまうんじゃないかな。

セクシャリティ

A　アメリカではゲームは過剰にバイオレンスな方向に流れてるんだと思うんです。『ポスタル』然り。それに対して、日本ではゲームは過剰にセクシャルな方向に流れてるんですよね。

Y　日米のゲームはセックスとバイオレンスで分かれてきた訳やね。

C　バイオレンスなゲームもセクシャルになっている。例えば、サターンの『デッド・オア・アライブ』なんか……（と言って、胸を上下に揺らすポーズ）。

一同　（爆笑）

C　『デッド・オア・アライブ』はシステム的に良くできた格闘ゲームだ

から、女の子の胸が揺れる必然性ってないと思うんだけど。

一同 (笑)

A 女の胸を揺らすのが日本人の魂なんですよ。

Y ジャパーニーズ・オタクの魂(笑)。

A アメリカのゲームで敵を撃ち殺したときに脳みそが飛び散らなければいけないのと同じように(笑)、日本のゲームでは女の乳は揺れなければいけないんです。

C 格闘ゲームに登場する女の子って、みんな変だよね。『バーチャファイター2』以外は、ほとんど裸だもん。

A 裸じゃなかったら嬉しくない(笑)。

C 戦うためになんであんな格好をするのかな? ホステスみたいだよね(笑)。

A 男性プレイヤーに対する媚びです。でも、日本のゲームは女性プレイヤーにも媚びてるから公平なんですよね。

C どういう意味?

A 「やおい」という女性向けホモ同人誌を前提にデザインされた美少年キャラとか……ああ、この話は濃すぎる! ごめんクリス、忘れてくれ(爆笑)。

日本のRPG

C RPGで一番つまんないのって何だと思う?

A 『里見の謎』!

Y 即答しますね(笑)。

C 『里見の謎』? アメリカでは発売されてないよね?

A つまらなすぎて、発売できないんです(笑)。

C 分かった(笑)。僕がアメリカでやったRPGで一番つまんなかったのは……『ミスティッククエスト』日本では『ファイナルファンタジーUSA』って言ったっけ。

A (笑)あれ、俺の知人が制作に関わったんですよ。

C 知らなかった、ごめん。

A いやいや、「バカ!」って言ってやってください(笑)。

C ゴメンナサイ(笑)。

A いや、作った奴に言ってやってくれって意味です(笑)。あれ、アメリカ人がものすごく怒ったらしいですね。「スクウェアはアメリカ人を馬鹿だと思ってるのか!」って。それ以降、ちょっとでもアメリカ向

けにアレンジしたら「馬鹿だと思ってるから簡単にしたんだろう！」と言うし。発売しなかったら「馬鹿だから理解できないと思ってるんだろう！」って言う。どっちに転んでも大騒ぎになる（笑）違うんだけどね、ほんとは。

C　アメリカのゲーム雑誌は「RPGはすごい！」「RPGはすごい！」って書いてるけど、（ゲームのことをよく知ってる）アメリカ人のバイヤーはあまりRPGは買わないんだ。大々的に展開されるコマーシャルとかを見て普通のアメリカ人は「RPGはすごい！　買わなきゃ!!」って飛びつくんだけど、実際はストーリーを理解することさえ難しい。スポーツとRPGでは同じゲームでも全然違うんだね。

A　RPGは「買ったはいいけど理解できん」と、そういうことなのか。日本のRPGは頭の出来云々じゃなくて、アニメやマンガみたいな日本の文化に思いっきり根差してるからねえ。そういうの見てない人は、なかなか理解できへんと思うなぁ。

C　Yes.

ときめきメモリアル

A　そういう意味では、アメリカでは『ときめきメモリアル』やってる人も少ないんじゃないですか？

C　アメリカではおおっぴらに売られてないと思うよ。

Y　ああ、もったいない（笑）。

C　ああいう「プレイヤーが高校生になって、複数の女の子と恋愛をする」というシミュレーションゲーム（＝恋愛シミュレーションゲーム）はすごく変な感じがする、アメリカ人にはね。

A　『ときめきメモリアル』は女の子とデートできるから売れたんじゃないんです。あれは新しいゲームの方法論を開拓したから売れたんです。

C　それは、どういう意味？

A　今までのゲームのストーリーは、ハッピーエンドへ向けて一直線に伸びたものだったんですけど、『ときめきメモリアル』はストーリーをシチュエーション単位に分けたんです。シチュエーションをカプセルのように独立させて、それらが組み合わさることで、ある方向のストーリーが完成されるようにしたんです。

C　……？

A プレイヤーは独立したシチュエーションを勝手に通り過ぎて行くだけなんです、バラバラに。だから毎回の通り道が違うんで、毎回違うストーリーになるんです。

C ストーリーは違っても、基本的にはティーン向けの恋愛小説みたいなものじゃないの？

A 舞台設定は大した問題じゃないんです。例えばあのゲームが『ファイナルファンタジー』のような冒険活劇であったとしても、やっぱり売れたと思います。『ときめきメモリアル』のゲームシステムというのは、それくらい画期的なんです。だから似たようなゲームで『サクラ大戦』というのがありますけど、俺は全く評価してません。あれは、かわいい女の子が出てるだけなんです。あれなんかは表面が似てるだけの、まさに一直線のゲームなんですよ。

C そうなのか、どっちも同じようなゲームだと思ってたんだけど。

Y 基本的には「自分がやって自分なりの道筋を作る」という、つまり「自分が主人公になり切れるリアリティ」を持たせてくれるゲームシステムじゃないとダメやと思うんです。プログラミングされたキャラクターの歴史をなぞるんではなくて。それが「一直線のゲーム」と「そうでないゲーム」の最大の違いやと思います。その辺をクリアしてるゲームは本当に少ない。

A だから……『ウィザードリィ』ですね。『ウィザードリィ』に近いんですよ、『ときめきメモリアル』のゲームシステムは。プレイヤーの行動の自由度を上げることで、『ウィザードリィ』は画期的な自由度を実現したじゃないですか？ それと同じなんですよ。

C 確かに『ウィザードリィ』はそうだったね。僕はアップル2というパソコンでプレイしたんだけど、確かに『ウィザードリィ』には想像力でストーリーを組み立てられる楽しさがあって、僕は本当に夢中になった。だけど、今のゲームには想像力の入り込む余地がない。映画のように「予め決まっているストーリーをなぞってエンディングに向かう」という感じがしているんだ。

A そうなんです。それこそが「一直線のゲーム」のダメなとこなんです。なんだ、俺たち結構同じようなジレンマを感じてる訳ですよね。

C そうみたいだね。

A 『ときめきメモリアル』のすごさは、その「一直線の構造」を打開したことなんです。『ときめきメモリアル』を「かわいい女の子が出てきて疑似恋愛を楽しむだけのギャルゲー」だって毛嫌いするのは、本当にとんでもないと思います。『ときめきメモリアル』はゲーム史に残る革命だと思いますよ、僕は。

C OK, I get it.

エド・ウッド

C 僕みたいな人間がコレクターになると、コレクションとしてクソゲーを買うようになっていくね。

A 俺はダメなものを集めてるんです。

C それで遊ぶの？

A 遊んで、その後に怒ります（笑）。

一同 （笑）

Y つまらなさが面白いという。

A あまりにもつまらなくて、そこが笑えるという。

Y 「これは狙っては出せないな」とか（笑）。

A 「これは作ったやつの頭がおかしいとしか思えない」というね（笑）。

C 面白いゲームをやる時間はあっても、つまらないゲームに時間を割くのはもったいなくないの？

Y 面白いゲームで遊ばなくても、つまらないゲームで遊ぶ時間はあります。僕が面白くないゲームについて語ると、他の人が面白がってくれるんですよ（笑）。それを文章にするんです。何て言うのかな……スタンスはエド・ウッドの映画を見ることといっしょなんですよ。アメリカ人はエドの映画を見て悪口を言うのが大好きやと思うんだけど？

C OK, I wholly understand! I absolutely completely understand Yes!!

ワースト10

C じゃあアメリカのクソゲーって欲しい？

Y メチャ欲しい！

A メチャメチャ欲しいです！

C 分かった（笑）。どんな種類のクソゲーがいい？

A えっとね、僕は八〇年代後半以降のゲーム機ならほとんど持ってるんで、家庭用ゲーム機器で動くやつ

なら何でも。

C 僕は友達から送ってもらったりしてるから、どんなゲームでもほとんど手に入るから。友達が一人はアメリカでゲームショップを経営していて、もう一人の友人はゲームのコレクターとして有名なんだ。彼は時間がなくて遊ぶ暇もないんだけど、ゲームをひたすら集めているんだ。ヨコヅナ・コレクター（笑）。

一同 素晴らしい！

Y 今のところ僕が本で紹介しようと思ってるアメリカのゲームが『ストライダー・リターンズ』なんだけど。

C 『ストライダー・リターンズ』？ 名前は覚えてるんだけどな……機種は何だっけ？

Y ジェネシス、日本ではメガドライブ。

C 思い出した！ 二分間くらいやったことある（笑）。

一同 （爆笑）

Y こういう表現は日米共通なんですねえ（笑）。

C 二分間やって、「これは最悪だ」って分かった（笑）。

Y 僕は一〇時間以上遊んだけどな（笑）。『ストライダー・リターンズ』以外で「これはとんでもない！」っていうゲームはありませんか？ ワースト10っていうのは。

C さっきも言ったけど、『モータルコンバット』は本当に最悪だ。最初に思いつくのはこれかな。あとは何だろう……？ （しばし悩んで）ダメだ、なかなか一〇本に絞れない（苦笑）。家に帰って資料を見てからじゃないと、絞れないなあ（笑）。

一同 （笑）

C アメリカのゲーム雑誌なんだけど、そこには毎月「クソゲーワースト10」が載ってるんだよ。

Y ワースト10が出るっていうのはいいなあ。日本じゃワースト10まで出ないでしょう？

A いや、出てますやん。『セガサターンマガジン』で。

Y そっか、あれだけはね。あれは出版界の良心ですよ（笑）。

C 同じ雑誌にワースト10といっしょにベスト10も載っていて、だいたい第一位は『テトリス』なんだけどね。

A そう言えば、僕、昨日（九七年一一月一五日）エド・シムラッド（アメリカのゲーム誌『ＥＧＭ』編

集長）らしきオヤジを見かけましたよ。

C　本当⁉　どこで？

A　プレイステーション・フェスティバルで。

C　プレイステーション・フェスティバルって昨日だったの⁉　来週、任天堂のイベントが幕張であるのは知ってたんだけど。

A　プレステも幕張ですよ。昨日、今日と幕張でやってたはずですけど。

C　昨日、仕事で幕張に行ってたんだけどな（苦笑）。プレステのイベントがあるのを知ってたら、仕事なんか放り投げて行ってたのに！（と心底ガックリした様子）

閉じられた歴史

A　僕らが作るような「クソゲー本」みたいなのは、アメリカでは売られてないんですか？

C　そのための本はないけれど、雑誌の中のコーナーとしてはあるね。攻略本はたくさん出ているんだけど。あと「産業としてのゲーム」について書かれている本が二〜三冊くらい。その中で『ゲームオーバー』っていう本は任天堂について書かれた本だけど、すごく面白かったよ。

A　日本では、そういった「ゲームの歴史」について書かれた本がすごく多いんです。『ゲームオーバー』っていうのは、翻訳本だけどその一つですよね。

C　日本語で書かれている本で一番オススメなのは何かな？

A　一番いい本はね……それは難しいなあ。五〜六冊を付き合わせてみないと、本当の歴史は分からないんですよ。

C　『フェニックス』を書いた人も一生懸命、本当に間違いないように調べたかも知れないけど、やっぱり誤りはあった。『ゲームオーバー』もある角度からしか歴史を見ていなくて、書かれていないこともたくさんあった。それぞれのメーカーが自分達の会社について、ちゃんと責任を持って本を作っていけばいいのにな。

Y　やっぱり地下史というのはそれぞれにあると思うんですよ、表立っては出版されていないけれども。

A　あると思うけど、都合の悪いこ

とは書かれないよな。特にゲーム雑誌なんかでは、絶対書かれないけど。

Y　だから、客観的な歴史にはならないですよね。必要なのは真実だけなんやけど。

C　アメリカではメーカーよりもメディアの力の方が強いから、そういった事実は全て公表されるんだけどなあ。

横井軍平

Y　そういえばさっき、えらいバーチャルボーイを褒めてましたけど。どこがそんなにいいんですか？

C　ハードウェアとして世界で一番完成されたゲーム機というのは、僕は任天堂のバーチャルボーイだと思う。開発した横井軍平さんは本当にすごい。だけど、彼もバーチャルボーイの商業的な失敗で任天堂を去らなければならなかった……。

A　僕も彼は天才だと思います。僕もバーチャルボーイは大好きなんです。発売日に買いました、定価で。

C　今、僕は自分のホームページを真っ暗にしてるんだけど、それは横井さんに対する哀悼の意を込めてるんだよ。

　僕たちのジェネレーションはゲームと共に育っている。だからこそ、彼に敬意を表するべきなんだ。

A　アメリカでも、横井さんの死はすごい衝撃だったんですか？

C　ゲーム業界のホームページは全部、彼の死を伝えていた。雑誌にも、彼の仕事に敬意を表した文章が載っていたよ。

A　本当にすごい人やったけど……バーチャルボーイを作って、詰め腹を切らされたという……。任天堂を辞めるきっかけになったんだと思うけどね、バーチャルボーイを作ったことが。本人は否定してたけど。

C　僕もそう思う。誰もバーチャルボーイのようなゲーム機は作れなかったし、3Dシステムはたくさんあるけど横井さんの作ったシステムが一番すごい。

A　……でも、けっきょく問題は、彼の思想について来れるクリエイターがいなかったことです。

C　……悲しいけれど、僕も同感だな。多分、今のプレステはアタリショック前のアタリと同じような状態にあると思うんだ。

A　確かに。プレステも設計思想の

優れたマシンだけど、やはりその思想について来れる開発者はほんの一握りやね。

C　もしプレステがゲームの発売をコントロールしなかったら、アメリカでアタリショックと同じことが起こると思う。アタリショックに学んだ任天堂のように発売するゲームのクオリティーに一定の基準を設けなければ、おそらくプレステで同じことが起こる。

A　思うんやけど、設計思想とは別の基本理念として、プレステは何でもOKというのがあると思うんですよ。

C　そう。プレステには確かに良いゲームがある。だけど、ものすごい数のクソゲーもあるんだ。それが最大の問題なんだ。

ゲーマーの魂

Y　……いいゲームが埋もれてしまうってのは切ない話やなぁ。

C　『ポリスノーツ』は英語バージョンが完成していたのに発売しなかった。なんでかと言うと、サターンの市場がないから。

A　アメリカでサターンって七〇万台くらいだっけ。八〇万だったかな？　とにかくそのぐらいの数字で、惨敗してるんだよな。日本のメガCD並みに（笑）。

C　サターンにはいいゲームが多いから個人的には残念なんだけど、アメリカではメーカーのサターン離れが進んでいるんだ。

A　やっぱり……『バーチャコップ』で敵の脳みそがフッ飛ばなかったのが悪かったのかね（笑）。

C　E3で『ポリスノーツ』の英語バージョンが完成していて、すごく出来が良かった。でも、けっきょく発売されなかった。

A　あれも乳が揺れるよ。

一同　（笑）

A　あのゲームは女性が「乳揺れ監修」っていって、その仕事だけをやってたんだ。女性の乳を途中でクリックしたらポヨンポヨンって揺れるんだよ、しかもおばさんを含めて全員。その揺れ方をリアルにするために、専門に女性を二人起用した筈だね。それは監督の小島さんが「女の乳は絶対に揺れなあかん！」って言ったからなんですけどね。ちなみに、3DO版にはちゃんとスタッフロー

ルに載ってたよ。乳揺れ監修って肩書きで（笑）。

C　……ガッカリしちゃった（笑）。

A　だから、乳が揺れるのが日本人の魂ですから（笑）。

一同　（笑）

C　僕はゲームクリエイターとしての小島さんを尊敬していたんだけど……そんな話を聞いたらもう尊敬できない（苦笑）。

A　何が悪いんだ？　女の乳は揺れなおかしいやろうが（笑）。

一同　（爆笑）

C　OK, OK.（苦笑）

A　これはアメリカの話やけど、『デッド・オア・アライブ』で「男のチンチンは揺れなあかん！」って言った奴がいたらしい。「そうじゃなきゃ平等やない！」って言って（笑）。結局これもサターン版は発売されなかったけどね、アメリカでは。

C　アメリカでは、そういう露骨なセクシャリティをゲームに出すことを怖れているからね。色々な反対があるからね。

Y　ああ、そうや！　『デッド・オア・アライブ』には「女の乳が揺れる／揺れない」を選択するスイッチがあったんですよ。

C　それは知らなかった。

A　そのスイッチを「揺れない」にして発売したら、抗議が殺到したんじゃないかというね。実際に『キング・オブ・ファイターズ』で「不知火舞の乳が揺れなかった」が故に怒ったアメリカ人が続出してたぞ。俺は『EGM』の読者ページをちゃあんとチェックしてるんだよ、クリス。

Y　それは隠しコマンドで揺れるようになったんですけどね。

A　だから俺たちの結論としては、アメリカ人も乳が揺れるのが好きなんじゃないかという（笑）。

Y　抗議が来るぐらいやから（笑）。

C　分かった、認めよう（笑）。それはゲーマー共通の魂（ソウル）なんだろう。

一同　（笑）

A　日本の開発者は、いかに女の乳を自然に揺らすかに命を懸けてるんだよ。これは冗談じゃなくて本当に。わざわざキャラクターのポリゴン数を減らしてまで胸のポリゴン数を増やしてるんだ。

　具体的に例を出すと『ファイティングバイパース』は全身を構成するポリゴンのうち一〇％以上も胸だけ

に使っていて、しかも胸だけはものすごく複雑な変型機能を使って自然な揺れを目指してる（笑）。『デッド・オア・アライブ』の場合はもっとすごいはずだけど。

C そういう例は他にもあるかな？

A 『キング・オブ・ファイターズ』は、胸だけは胴体の二倍以上のコマ数で動いてるな。つまり二倍リアル。

C もういい、完全に分かった（笑）。

一同 （爆笑）

再びアキバで

C 最後に聞きたいんだけど、君はバーチャルボーイのゲームをどれくらい持ってるの？

A ほとんど全部。

C 僕は今、日本のバーチャルボーイのゲームを探しているんだ。どこか売っている店を知らないか？

A 僕がさっき教えた郊外の量販店に行けばあると思うけど。

C お正月に僕ら、名古屋へ行くんだけど、愛知県とかでない？

A 名古屋の大須に行けばいいですよ。あそこは今、日本で一番ゲームが安いです。電器屋街として盛り上がってる真っ最中なんですよ。だからゲーム屋さんがドンドン安い値段を付けて、お客さんを呼び込もうとしてるんですよ。そのおかげで安いんです。

C ありがとう。名古屋に行くのが今から楽しみになってきた。

横井さんにリスペクトを捧げる意味でも、バーチャルボーイのゲームは可能な限り完璧に集めたいと思っているんだよ。

A 同感です。横井さんがいたからこそ、「ゲーム世代」の僕らがあるんだと思ってますから。

C 本当に、そう思うよ……。

今日は本当にありがとう。すごく楽しかった。

A またアキバで会いましょう。

C OK.（笑）

クソゲーハンター、秋葉原へ行く！

第三部 広東料理屋・錦宴（二二時三〇分～深夜）

チルアウトイン錦宴

二二時三〇分、日本語の怪しいおばちゃんが切盛りする、蒸し餃子が絶品の広東料理屋「錦宴」着。今日はつくづく外国人に縁のある一日だ。ルノアールのハイテンションを持続したまま、怒濤の飲み会に突入する。

とにかく食いまくる俺。

アルコールも回り、真っ赤な顔で「クリスはイイ奴だったねぇ」と「WIN95っていくらぐらいすんのかなぁ」を繰り返す編集部H。

箭本はと言うと、クリスのゲームに対するひたむきな態度に感動、今までの自分を反省しやがった。心を入れ替えて（？）真面目に原稿を書くことを誓ってしまう。

「この裏切りモン！」

と心で叫ぶが、口に出すと単なるロクデナシになってしまうのでやめておく大人な俺。

そしてこの日はワールドカップのアジア最終予選にちょうど重なっていた。箭本は感極まって日本対

イラン戦を横目に、その場で原稿を書き始める。
二四時三四分、日本勝利！　岡野がネジ込んだVゴールでワールドカップ初出場決定だ！　この瞬間、気がつけば俺と編集部Hは大声で何かを吠え叫んでいた。
こんな大声で喜びを表現する日本人は見たことがなかったのだろう、あまり喜びように圧倒され驚く中国人の団体さんと、驚きながらも「オメデトウ」と声をかけてくれる店のおばちゃん。アメリカ人だけじゃなく、中国人もいい人たちだと確信した。
箭本は、その大騒ぎの中も一心不乱にひたすら原稿を書き続けていた。それはそれで、大した根性だと褒めてやってくれ。
二五時三〇分、原稿を書き上げた箭本。ちなみにその火傷しそうなくらい熱い原稿『X-MEN　チルドレン・オブ・ジ・アトム』は、一九四ページに掲載されている。
「自分のも他人のも、どこの国の人の血も赤くて熱いことを思い出したような気分や。特にゲームに対する自分の血が熱いことは、本当に長いこと忘れてた気がする」
と箭本。最後においしいところをかっさらわれた感じもするが、こういう日もアリだろう。
「クソゲーハンター」こと俺&箭本、そして編集部H。三人揃って二七歳の吉日のことであった。
（A）

あとがき
その一

皆さんどうも初めまして、阿部広樹と申します。インターネットやニフティサーブをご利用の方は、「ABC」とか「くそゲーハンター」の方が通りがよろしいでしょうか。

そもそもクソゲーハンターは、もとはニフティへの一個の書き込みからスタートしました。その書き込みがオタキング岡田斗司夫さんの目に止まり、岡田さんが編集長を勤められるオンラインマガジン「おたくウィークリー」への連載のお誘いを受け、その連載が太田出版の目に止まり、晴れてここに出版される運びとなりました。

その途中で、これまた俺と同じような活動をしていた箭本くんと意気投合し、俺はネットで彼はミニコミという出身メディアの違いこそありますが、二人でこの『超クソゲー』を執筆しようという運びとなった訳です。

俺はウンチクとノリで外堀から埋めていくネット芸、箭本くんはいきなり核心を突く正統派批評を背景にして皆さんにゲームの、特にクソゲーの楽しみ方や意味を知っても

らうことを目標に据えました。常日頃から、人間相手には無礼失礼外道は当たり前の俺たちですが、ことゲームに対してだけは誠実でありたいと思っています。その辺の「人を憎んでゲーム憎まず」のスパークかつデストロイかつマッシヴな姿勢を楽しんでいただければ幸いです。

そしてもうひとつの目標は、「関西系ゲーマーの心意気を、ここらで一発全国に見せつけたろうやないの」というものです。「どんなにエエこと言っても、面白なかったらなんの価値もない」「コミニュケーション不全ってのは、ボケとツッコミがこなせんこと」「賢い奴より強い奴より、面白い奴が一番偉い」という、世間の常識から外れた関西の路地裏の掟に従って生きてきた俺たちのノリをそのままお手もとにお送り出来ていれば、これに勝る幸いはありません。

それでは皆さんの後悔のないゲームライフをご祈念しつつ、末筆ではございますがあとがきと代えさせていただきます。

一九九八年二月末日　阿部広樹

あとがき
その二

ゲームとは祭りのようなものです。
一日千秋の思いで待ち、その為に準備をし、始まると同時に走り出し、心を浮きたたせて非日常の体験をし、友と熱く語り、新たな友を作り、終わるのを惜しみ、それでもいつかは終わり、その時に受けた喜びや感銘が大きければ大きいほど心に残り、思い出となります。その思い出は事実の記録というよりは感傷と共に語られることが多く、時に人を、生き方を変えます。
他の文系娯楽と比べてインタラクティブな分だけ、より「祭り」に近いのではないでしょうか。国民的な祭りもあれば「奇祭」と呼ばれる祭りもある辺りもソックリです。
本書『超クソゲー』、お楽しみいただけましたでしょうか。
ゲームを祭りと例えるならば、「いい祭り」とは、神輿の豪華さや多数の人を動員することではなく、紙の神輿には紙の神輿なりの、小さな祭りには小さな祭りなりの「良

さ」があることがお分かりいただけると思います。正直、今回の執筆は「ゲームというものの価値」を改めて考えるいいきっかけとなりました。

あと、「あなたは本当にひどいシチュエーションのゲームが好きなんですねぇ」と編集部に言われ、自分の暗黒っぷりを改めて認識するきっかけともなりました。

いいじゃないですか、好きなんだし。

そうなんですよ。ゲーム、好きなんですよ。元祖「くそゲーハンター」こと阿部さん、太田出版の林さん、資料集めに協力してくれた皆と職場の皆に感謝を込めて。願わくば、本書を手に取っているあなたに、僕たちの気持ちが正しく届きますように……って畜生、他の本のこういうあとがきを見る度に鼻であざ笑ってた人間の文章かね、これが?

まあ、いいでしょう。

明日も明後日もその先も、ディスプレイの中の大きな祭り、共に駆けよう、戦友よ!

一九九八年三月　箭本進一

YAMOTO

ABE

阿部広樹

1970年大阪生まれ。
フリーのゲーム企画屋として、数々の沈没寸前のゲームに携わる。
現在「おたくウィークリー」(http://www.netcity.or.jp/otakuweekly/Title.html)にて「くそげーハンター」として活躍中。
E-mail:KFH00306@niftyserve.or.jp

箭本進一

1970年仙台生まれ。
伝説のカルトクイズゲーム『クイズ番長』のシナリオを担当。
現在、ゲームライターの傍らで「男の生き様」を描くギャルゲーの制作を画策中。
E-mail:VYS04641@niftyserve.or.jp

引用画面出典一覧

P33・P34『もと子ちゃんのワンダーキッチン』、P39『オリビアのミステリー』、P41・P43『花の慶次 雲のかなたに』、P45『クラッシュ・ダミー』、P47・P48・P49『シンジケート』、P51・P52『スマッシュTV』、P55・P57『船木誠勝 HYBRID WRESTLER 闘技伝承』、P65・P66『アンダーカバーコップス』、P69・P70・P71『美食戦隊 薔薇野郎』、P74・P75『ザ・ブルークリスタルロッド』、P77・P78『ドラゴンボールZ 超武闘伝2』、P81・P83『松村邦洋伝 最強の伝説をぬりかえろ!』、P99・P100・P101『姐』、P103・P104『エターナル チャンピオン』、P108・P109『ストライダー・リターンズ』、P111・P112『ソード オブ ソダン』、P117・P118・P119『ファットマン』、P121・P122・P123『クルードバスター』、P125・P127『マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー』、P133『ピットファイター』、P149・P150『大冒険 セントエルモスの奇跡』、P153・P154『プラネット・ジョーカー』、P157・P158『エアーズアドベンチャー』、P161・P163『デジタルアンジュ～電脳天使SS～』、P165・P166『ハートビート スクランブル』、P169・P170『北斗の拳』、P173・P174・P175『スリー・ダーティ・ドワーブス』、P177・P178『Hop Step あいどる☆』、P181・P182・P183『mr. BONES』、P185・P187『RONDE～輪舞曲～』、P230・P231『里見の謎』、P233・P234『m～君を伝えて～』、P243『ロッククライミング 未踏峰への挑戦 アルプス編』、P245(上段)『シャイニング・ウィズダム』、P245(中段)・P246『ビヨンド ザ ビヨンド』、P261(下段)・P262『クエスト・フォー・フェイム』

超クソゲー

1998年3月25日 印刷
1998年4月2日 第一刷発行
1998年4月6日 第二刷発行

著者
阿部広樹
箭本進一

編集者
林 和弘

発行人
落合美砂

発行所
株式会社太田出版
東京都新宿区荒木町22エプコットビル1F
電話03-3359-6262
ファクシミリ03-3359-0040
振替00120-6-162166

装丁
木庭貴信(オクターヴ)

印刷・製本
中央精版印刷株式会社

©ABE,Hiroki / YAMOTO, Shinichi 1998, Printed in Japan
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
本書の無断複写・複製・転載・引用を禁じます。
定価はカバーに表記してあります。
ISBN4-87233-383-7

●本書の価格表示は全て税抜です。
カバー図版:©NCS、©エコール、©テンゲン、©TAITO CORP.／ビートたけし 1986.

Special Thanks to:
株式会社オタキング
Chris Barker (Boring-Game Hunter!)

ラディカルだけど読みやすい

太田出版のQJブックスシリーズ

01

「星の遠さ寿命の長さ」

松尾スズキ・編

定価(本体価格一四〇〇円+税)

この世の歪んだ部分をポップに描いて若者の人気を独占し続ける松尾スズキ率いる劇団「大人計画」。その松尾スズキが自身の生い立ちから「大人計画」の全公演まで、すべてを語り尽くした！

02

「孤客」

徳南晴一郎・著

定価(本体価格一九〇〇円+税)

異端の貸本漫画家の呪われた自伝。近年再評価の高まる怪作「怪談・人間時計」はどのようにして生み出されたのか？ 身体的ハンディを背負った苦役としか言いようのない〝凶星の生涯〟の全告白。

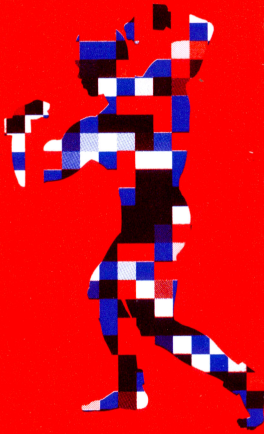
付属マイクでカラオケ熱唱！1時間放置しないと先に進めない！2万回殴るとゲーム終了！主人公がすぐ死ぬ！ピンクの象が冷蔵庫から！主人公の手足が外れる！交通事故を起こしてボーナス！轢き逃げやり放題！人込みの中で自爆！一般市民をサイボーグに！冷凍マグロで攻撃！「きのこ＋きのこ＝ドクきのこ」で体力-999！主人公がヤンキー！怖い顔になった方が勝ち！突然始まるポエム！電飾看板を掲げる秘密結社！戦略的ドーピングは不可欠！格闘家がCボタンで火！取り外した脚で攻撃！戦車を持ち上げて攻撃！自販機をボコボコにしてボーナス！弱々しい老人をブン投げる！攻撃してこない敵！攻撃すると減点のムササビ！スタッフクレジットに誤字！社名ロゴが怖い！キャラ全員が同じ顔！セリフに誤字！ナレーターは社長！声優は全員社内！空から槍が降ってくる！ムービーが2秒で終了！堕天使と一緒に温泉旅行！実写版・眼鏡っこ！敵の股間に修正！全身タイツのヒゲ外人がドラム連打！無敵の化け物にイキなジョークで対抗！骸骨軍団に熱いギタープレイ！コントローラー全部のボタン使用！眠い！全国12人のギャル食い歩き！何回デートしても「初めてなの」！ヒロインが宇宙人！主人公いきなり爆睡！『ファミ通』で3点！RPGなのにボタン連打！男性アイドル育成！普通のゲーム屋で売ってない！町人に話しかけられない！！！！！！！！

超クソゲー

QJ ブックス
03

超クソゲー

チカラの1号
阿部広樹
ワザの2号
箭本進一



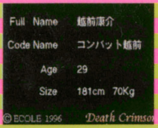
太田出版

9784872333831

1920095013008

ISBN4-87233-383-7

C0095 ¥1300E

太田出版

定価（本体価格1300円＋税）